

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX

ЖАНР FIGHTING

стр. 36

STREET FIGHTER И GUILTY GEAR
ПРОТИВ TEKKEN И MORTAL KOMBAT

HEARTS OF IRON III

стр. 22

ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ PC-ИГР

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

стр. 26

ПЕРВЫЕ ДЕТАЛИ БОЕВИКА

FALLOUT 3

стр. 98

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ

MORTAL KOMBAT
VS. DC UNIVERSE
БЕЗУМНОЕ
РЕАЛИТИ-ШОУ ОТ «СИ»

СМОТРИТЕ
НА DVD

ЕДИНСТВЕННАЯ В РОССИИ
НАРОДНАЯ ПРЕМИЯ В ОБЛАСТИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР



ГОЛОСОВАНИЕ СТАРТУЕТ
1 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

**ЛУЧШИЕ
ПРОЕКТЫ
2008 ГОДА
ВЫБИРАЕШЬ ТЫ!**

Подробности
на www.gameland-award.ru

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Command & Conquer: Red Alert 3
Tomb Raider: Underworld
Super Smash Bros. Brawl
Guitar Hero: World Tour
Grand Theft Auto IV
LittleBigPlanet
Prince of Persia
Devil May Cry 4
Soul Calibur IV
Gears of War 2
Mirror's Edge
Fallout 3
Fable II

2009

Генеральный видео
партнер в сети Интернет



Генеральный
Интернет партнер

ИГРЫ@mail.ru®

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун главный редактор
Наталья Одинцова зам. главного редактора
Илья Ченцов старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин выпускающий редактор
Вера Серлова редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева лит.редактор/корректор
Хайди Кемпс корреспондент в США
Юлия Минаева редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько редактор рубрик «Петро» и «Аркада»
Антон Большаков редактор раздела «железо»
Евгений Попов инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов выпускавший редактор
Александр Устинов заместитель начальника отдела
Денис Никишин старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок редактор

ART

Алик Вайнер арт-директор
Ана Старостина дизайнер
Олеся Дмитриева дизайнер
Динара Шаймаданова верстальщик
Степан Чечулин бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин руководитель проекта
Алексей Бурин главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский руководитель отдела
Лидия Стрекнева директор корпоративного отдела
Евгения Гогречева менеджер
Ольга Емельянцева менеджер
Оксана Алексина менеджер
Александр Белов менеджер
Максим Соболев менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов оптовое распространение
Марина Гончарова подписка
Татьяна Кошелева региональное розничное
распространение
Телефон/факс: (495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:
8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова менеджер отдела по работе
с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов генеральный директор
Давид Шостак управляющий директор
Паша Романовский директор по развитию
Михаил Степанов директор по персоналу
Анастасия Леонова финансовый директор
Дмитрий Плющев руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский редакционный директор
Дмитрий Донской основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Plushev publisher
Dmitri Agarunov director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt,
а/я 652, «Страна Игр»
strana@gameland.ru

E-mail: Компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>

Доступ в Интернет: Тел.: (495)250-4629

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием обращаться по адресу content@gameland.ru

Слово редактора

Январь 2009 #02(275)



НА ОБЛОЖКЕ

СИ-тян

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Дайске Исиватари

Этот номер «СИ» – особенный, хотя поводом для торжества на сей раз послужил не юбилей и не сезонный праздник. Барышня, которая смотрит на вас с обложки, – не звезда нового файтинга и не героиня грядущей RPG, а сама «Страна Игр». Такой – обворожительной юной блондинкой – ее увидел Дайске Исиватари, создатель сериала Guilty Gear. В 1998 году, когда первая Guilty Gear для PS one оказалась на прилавках, миновав «аркадную» стадию развития, традиционную для тогдашних файтингов, подобное показалось бы несбыточной мечтой – японцы рисуют иллюстрацию специально для российского журнала! Это ж года три переговоры вести, не меньше, это ж как потомков самураев умасливать надо! Но прошло время, и вот уже восточные разработчики живо интересуются у нас: как обстоят дела в России с консолями, какие жанры популярнее всего у наших геймеров, что именно из их произведений больше всего любят и ценят в наших краях. И как-то сама собой рождается мысль об обложке, причем мы решаем приурочить ее как к публикации тех бесед, которые наши корреспонденты вели с ведущими разработчиками Arc System Works, так и к обстоятельному спецматериалу о жанре, про который, кажется, известно все – и в то же время многое еще остается недосказанным. Нынешняя обложка – и подарок фанатам Guilty Gear и поклонникам файтингов, и опровержение тем, кто еще сомневается, что Россию замечают в мировой игровой индустрии. Поверьте, замечают, да еще как.

Наталья Одинцова,
зам. главного редактора



КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.

Ч 400

компьютер

OLDI Home 360

На базе четырехъядерного
процессора Intel® Core™ 2 Quad



Quad-core.
Unmatched.



OLDI/computers

www.oldicomputers.ru

ОЛДИ-Текстильщики,
ул. Малышева, д. 20
Тел.: (495) 22-11-111; 925-07-00;
232-30-09 (многоканальные)

ОЛДИ-Рижская,
ул. Трифоновская, д. 45
Тел.: (495) 967-14-33 (многоканальный);
232-24-31; 684-02-38; 684-33-76

ОЛДИ-Шаболовская,
ул. М. Калужская, д. 15, стр. 1
Тел.: (495) 967-15-55 (многоканальный);
955-91-49; 955-91-58; 955-91-93

Корпорация Intel не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

© 2008 г. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Все права защищены. Реклама.

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

8

На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.

Также в номере:

Hearts of Iron III, Fuel, Street Gears

Подробный список материалов раздела – на стр. 8.



34

Аналитика

Авторские колонки редакторов «Страны Игр» и приглашенных экспертов, материалы об игровых жанрах, платформах, крупнейших разработчиках и индустрии в целом, прогнозы на будущее.

Также в номере:

Интервью: Йосики Окамото

Подробный список материалов раздела – на стр. 34.



70

На полках

Материалы об играх, уже поступивших в продажу. Подробные рецензии на наиболее значимые игры, краткий обзор всех выходящих в России проектов, рекомендации покупателям.

Также в номере:

Golden Axe: Beast Rider...

Подробный список материалов раздела – на стр. 70.



72 Mortal Kombat vs. DC Universe

Mortal Kombat расширяет географию. Смертельная битва на улицах Метрополиса!

76 Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Не совсем то, чего ждали многие, но все же весьма и весьма удачная игра.

Список рекламодателей

OGGames 11 | OLDI 3 | Intel 7 | Руссобит-М 53, 57, 61, 88-89 | Nvidia 13 | 1С 29 | Софт Клаб 15, 47 | Electronic Arts 21 | Редакционная подпись 148-149, 157 | Gameland.tv 105 | Yapp 3 обл. | Аниматрикс 151 | Интернет-магазин gamepost.ru 69 | Журнал «Хулиган» 63 | Айсберг 101 | Tuning Show 75 | Drag Rasing 4 обл. | ЕIA 109 | Журнал «Мобильные компьютеры» 139 | myspace.com 153

DVD №1.**Страна Игр: Видео**

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:

Disaster: Day of Crisis, Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts...

Подробное содержание – на стр. 6

DVD №2.**Страна Игр: PC DVD**

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочий полезный в хозяйстве хлам.

Также на диске:

Drakensang: The Dark Eye, rFactor...

Подробное содержание – на стр. 154

**30 Sonic and the Black Knight**

На этот раз нелегкая забросит ежика Соника в Средневековые.

**56 Интервью: Эмико Ивасаки**

Главная художница Battle Fantasia, двухмерного файтинга с трехмерными героями, отвечает на вопросы «СИ».

**84 Черная метка**

Это что-то вроде повести, приятель: сейчас, наверно, будут убивать.

110**Другие игры**

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для РС.

Также в номере:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 110.

**118 Кровавый Маскарад**

Вампир с, так сказать, человеческим лицом. Миф или реальность?

**128 Resident Evil: Degeneration**

Неожиданным образом Resident Evil: Degeneration оказался главным разочарованием 2008 года.

144**Территория «СИ»**

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:

Обратная связь, комикс...

Подробный список материалов раздела – на стр. 144.

**146 Блогосфера**

Этот номер «СИ» сдается аккурат перед Новым годом, так что «Блогосфера» в этот раз исключительно праздничная.

Комплектация

Постеры: Guilty Gear 2: Overture и SNK vs. Capcom: Card Fighters DS



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 70

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Disaster: Day of Crisis (Wii)

Главного героя игры Disaster, Рэя, можно ставить в один ряд с такими «везунчиками», как Джон МакКлейн и Джек Бауэр. Пережить столько напастей за один день – надо умудриться.



Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (Xbox 360)

Настоящий рай для самоделкиных – какие только пепелы игра не позволяет строить! Мы вот даже провели соревнование на самое чудаковатое транспортное средство.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



ArmA II (PC, Xbox 360)

Наконец-то появились игровые кадры из продолжения к одной из самых реалистичных военных игр современности. Релиз намечен на следующий год, причем Bohemia Interactive намерена порадовать не только владельцев ПК.



Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes (Wii)

Сарком уже бросала вызов многим фирмам. И SNK, и Marvel, и даже внутренние разборки были. На этот раз Сарком «забила стрелку» аниме-студии Tatsunoko Production.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)

Кого (или что) только вы не увидите во второй серии игрофильма по MGS4: PMC, Metal Gear Mk. II, Solid Eye, пистолет Operator, Дребин, наномашины, автомат M4...



Без винта

Бонуса и Гамовера мало не бывает! Специально по заказу некоторых читателей мы выкладываем не один, а сразу два выпуска программы «Без винта».



КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.

Большая производительность
для малого бизнеса



МЕГАБАЙТ

г. Самара, ул. XXII Паргуса 1"А",

Отдел продаж: +7 846 279 00 90

Общие вопросы: +7 846 265 20 97

[www.mega-byte.ru](http://www mega-byte.ru)



Серверы MegaByte MiracleServer™ на базе двухъядерных процессоров
Intel® Xeon® обеспечивают выдающуюся производительность.

Intel, Intel Logo, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel, и Intel Inside являются товарными знаками, принадлежащими корпорации Intel или ее подразделениям, или ее зарубежным подразделениям, а также зарубежным подразделениям корпорации Intel, права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.

Корпорация Intel не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

©2008 г. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Intel Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Все права защищены. Реклама.

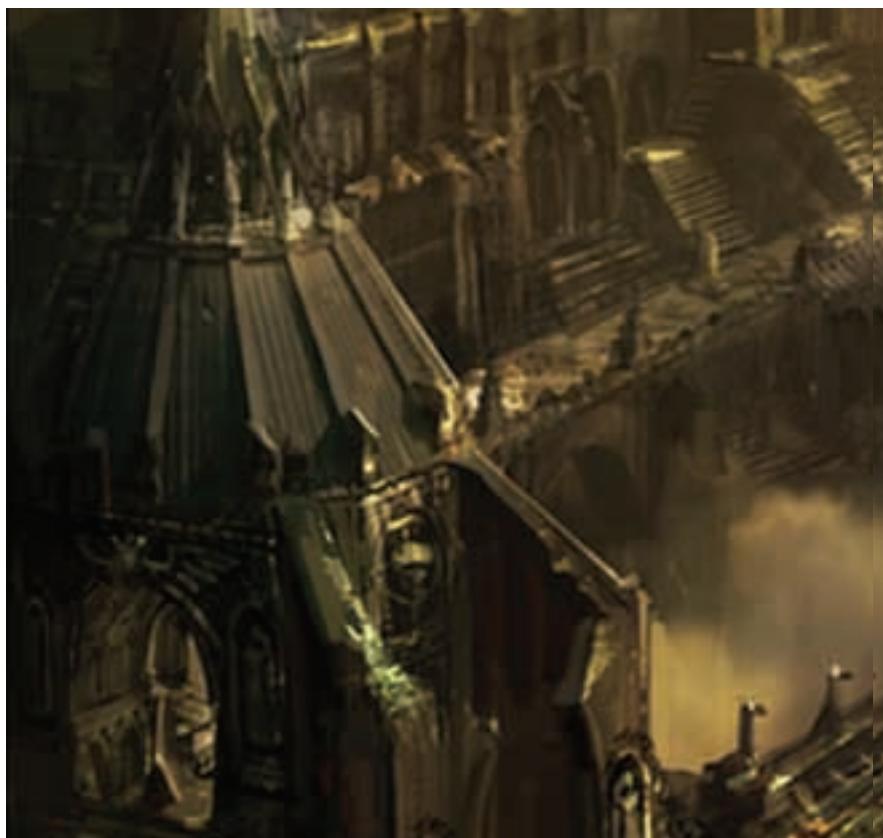
На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

В почтовый ящик падает пресс-релиз от EA: внемли, мировая игровая пресса, наше издательство готовит новый эпический экшн Dante's Inferno. Не верю своим глазам – проект о Данте от EA?! Последующий абзац расставляет все точки над «и»: создатели Dead Space независимо от коллег из Сарсом вдохновились «Божественной комедией» Данте Алигьери, и теперь в EA Redwood Shores вовсю кипит работа над воссозданием девяти кругов Ада, по которым пройдет главный герой ради любви к прекрасной Beatrice. «Миру интерактивных развлечений пора использовать гениальное творение прошлого и представить Данте аудитории, которая, быть может, до сегодняшнего дня была незнакома с этой великой поэмой», – заявляет в анонсе Джонатан Найт, исполнительный продюсер Dante's Inferno. Что бы сделал демоноборец в красном плаще? Думаю, он бы заказал еще одну пиццу и приготовился наслаждаться зреющим вместе с Триш. Кстати, вы знаете, что Триш – это сокращение от «Beatrice»?



Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Diablo III (PC)	не объявлено
Empire: Total War (PC)	март 2009
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus (PS3)	не объявлено
Mafia 2 (PS3, Xbox 360, PC)	не объявлено
Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)	13.03.2009
StarCraft II: Wings of Freedom (PC)	2009 год
Street Fighter IV (Xbox 360, PS3, PC)	20.02.2009
Tekken 6 (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009 (США)

составлен командой «СИ»

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Free Radical Design уходит со сцены	10
Золотое дно для музыкантов	12
Последний бой Кратоса	12
Metal Gear Solid переберется на iPhone	14
Breath of Fire отправили на покой	14

Хит?!

Warhammer 40,000: Dawn of War II (PC)	16
Hearts of Iron III (PC)	22

В разработке

X-Men Origins: Wolverine (Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PC)	26
Sonic and the Black Knight (Wii)	30

В разработке – мини

Fuel (Xbox 360, PC, PlayStation 3)	32
Monsters vs. Aliens (Xbox 360, PlayStation 3, PC, Wii)	32
The Far Wilds (PC)	33
Street Gears (PC)	33

Смотрите также



Новости на DVD

События двух недель в «ВидеоФактах» с Орехом и Кири.



Новости онлайн

Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru.



Новости на TV

Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



Warhammer 40,000: Dawn of War II

Научно доказано, что жанр RTS умер еще в прошлом году. В данный момент некроманты из Relic заняты оживлением мертвеца, а мы внимательно следим за их успехами.

[Читайте на странице 16](#)



X-Men Origins: Wolverine

Наше впечатление от нового экшна, посвященного Росомахе. Главное известно: это будет очень кровавая, технологичная и, похоже, интересная игра.

[Читайте на странице 26](#)



Sonic and the Black Knight

Благодаря компании Sega колючий бегун Соник успел посетить многие измерения, планеты и галактики. А теперь синий еж намерен покорить Средневековье.

[Читайте на странице 30](#)



ArmA II

Совсем скоро состоится генеральное сражение между ArmA II от Bohemia Interactive и Operation Flashpoint 2 от Codemasters. Пока стороны готовятся к битве, мы показываем первые игровые кадры из ArmA II.

[Смотрите на DVD](#)



Monsters vs. Aliens

Пока DreamWorks заняты созданием мультфильма «Чудовища против пришельцев», в Activision делают одноименную игру по мотивам. Информации пока немного, так что сегодня – лишь короткий «первый взгляд».

[Читайте на странице 32](#)



Hearts of Iron III

Paradox Interactive продолжает делать высококлассные «умные» стратегии не для всех. В Hearts of Iron III поклонников ждет улучшенная графика и совершенно новая механика геймплея.

[Читайте на странице 22](#)

Новости

Самые важные события игрового мира



Free Radical Design уходит со сцены

3

акрытие студии Free Radical Design стало сюрпризом для рядовых сотрудников: в один прекрасный декабрьский день их попросту не пустили в здание. В то время, когда геймдизайнеры скрబели об оставленных на рабочих местах памятных вещицах, фигурках и прочем имуществе, топ-менеджеры компании, по слухам, в ней уже не числились – уволились заранее во главе с основателем, Давидом Доаком (David Doak). Интересно, что за месяц до описанных событий директор фирмы, Стив Эллис, заявлял журналистам: «Ничего необычного у нас не происходит. Начатые проекты завершаются. Новые – запускают-

ся. Так здесь ведутся дела уже десять лет». Кроме того, он упомянул, что в разработке по-прежнему находятся TimeSplitters 4 и некий неназванный проект.

Давно было известно, что Free Radical Design переживает тяжелые времена: созданный ею шутер Haze не оправдал надежд ни создателей, ни издателей (Ubisoft), ни компании Sony (хотя изначально Haze предполагали выпустить на трех платформах, вышел он в конце концов лишь на PS3). Тем не менее, считалось, что студия трудится над Star Wars: Battlefront III и закрыться попросту не может (хотя, опять же по слухам, о финансовых невзгодах Free Radical Design сотрудники знали). Но теперь выяснилось, что Battlefront III по-

ручена Rebellion, ответственной за Star Wars Battlefront: Renegade Station для PSP.

Сейчас дела Free Radical Design поручены компании Resolve, которая будет разбираться с долгами студии. На работу выйдут только ключевые сотрудники (им и всем остальным уже была выплачена вся зарплата за декабрь). Между тем, по сводкам информационных агентств, подписанного контракта с издателем у Free Radical Design сейчас нет, так что ее будущее представляется достаточно мрачным.

Free Radical Design была основана в 1999 году бывшими сотрудниками Rare и отличалась в первую очередь играми TimeSplitters и Second Sight.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Тут все просто: провалился Haze (да еще и с треском) – нет смысла портить другие крупные проекты. Нет финансирования – неоткуда брать деньги на зарплату. Кризис очистит индустрию от тех, кто разучился делать игры.



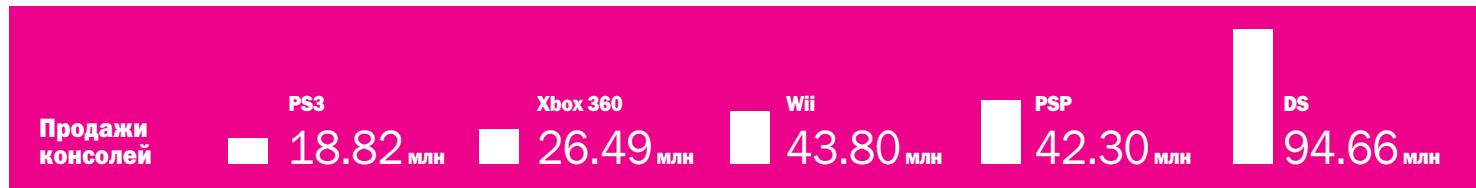
ПЕРВЫЙ

Coming 2009

www.novaonline.ru



© Copyright 2006–2009 OG Games. All rights reserved.



Последний бой Кратоса
Sony объявила, что закроет сериал God of War после того, как на PS3 выйдет третий сборник похождений суперового спартанца. Стиг Асмуссен (Stig Asmussen), руководитель проекта (в прошлом – арт-директор God of War II), отметил, что его команда – ветеранам первых двух выпусков – будет трудно превзойти самих себя, и добавил: «Мы усовершенствовали игровой процесс, сделали графику еще великолепнее, так что я гарантировую – God of War III подарит поклонникам то, что они с нетерпением ждут, и даже больше».



«Сломанный меч» на платформах Nintendo
Ubisoft объявила, что перенесет приключенческую игру Broken Sword: Shadow of the Templars на Wii и DS в марте, причем дополнит обе версии новыми головоломками и поворотами сюжета, которые прольют свет на события как Shadow of the Templars, так и продолжений.



Лучшие умы Rockstar остались в Take-Two
Take-Two заявила, что продлила договор о сотрудничестве с ведущими геймдизайнерами Rockstar, который должен был истечь в феврале 2009 года. По новому соглашению, руководители Rockstar остаются в штате Take-Two до 31 января 2012 года (сама Rockstar, напомним, целиком принадлежит Take-Two). Кроме того, вскоре будет принята новая схема распределения прибыли между разработчиками и издателем. Также «ключевые деятели Rockstar», как они названы в пресс-релизе, сформируют собственную компанию и займутся созданием «оригинальных проектов», а даст денег и опубликует их произведения все та же Take-Two.

Самая эмоциональная

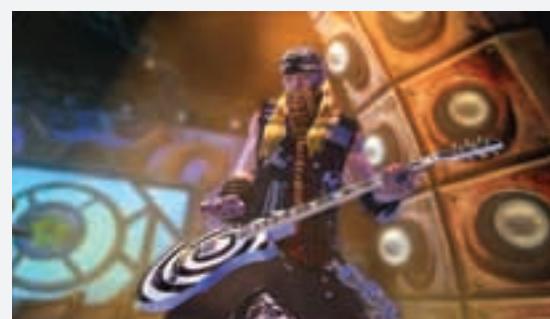
Как вы наверняка помните, студия Quantic Dream, которая отличалась приключенческой игрой Indigo Prophecy (она же Fahrenheit), сейчас вовсю трудится над Heavy Rain для PS3. Авторы уже давно обнародовали весьма впечатляющий трейлер, разожгли любопытство публики отрывками геймплейных сцен, и теперь спешат поделиться новыми подробностями проекта.

Дэвид Кейдж (David Cage), автор сценария и главный дизайнер игры, так говорит о своем детище: «Мы считаем Heavy Rain эмоциональным путешествием: вы сами – творец истории, а не мы с нашими сюжетными роликами. Как будут развиваться события, зависит лишь от ваших поступков». Вообще, ключевое слово в речи Кейджа «эмоции» – именно их пытается вызвать Quantic Dream. Вспомните игры, где требовалось постоянно делать выбор – Fable, Knights of the Old Republic, Black and White – и тут же забудьте. Обычно в них все довольно прозрачно: есть «плохой» и «хороший» варианты поведения. В случае с Heavy Rain, как намекают создатели, дела обстоят совсем иначе.

Сценарий новинки написан за 15 месяцев и занимает 2 тыс. страниц (в среднем один полнометражный фильм умещается на сотне страниц), причем Кейдж советовался с голливудским сценаристом, стремясь сделать сюжет и сложным, и логичным. Вдобавок, Heavy Rain собирается побить рекорды по использованию технологии motion

capture: на семьдесят актеров уже ушло 170 дней работы, а необходимы еще 90 дней. Речь идет лишь о захвате картинки – время, которое тратится на обработку полученных данных, здесь не учтено. Такова цена на естественности: у каждого героя будет своя собственная походка и набор движений – 30 тыс. действий на всех. Не меньше внимания уделяется и декорациям, которые продумываются до мельчайших деталей.

«Большинство издателей все еще выпускают игры для двенадцатилетних», – добавил Дэвид Кейдж. – Heavy Rain – это игра для взрослых, способная зацепить их эмоционально». Если вы уже заинтригованы, спешим обрадовать – Heavy Rain поступит в продажу в нынешнем году.



Золотое дно для музыкантов

RedOctane, издатель Guitar Hero, считает, что музыкальные группы получают гораздо больше доходов от видеоигр с их участием, чем с продаж свежих альбомов. Как заявил Кай Хван (Kai Huang), президент RedOctane, меломаны начали в два раза активнее расхвачивать те песни, которые засветились в Guitar Hero, а Guitar Hero: Aerosmith принесла группе Aerosmith больше прибыли, чем каждый из двух новеньких альбомов. В ответ пожелавший оставаться неизвестным представитель (опять же,

неизвестной) звукозаписывающей фирмы объявил, что, напротив, один альбом, разошедшийся тиражом в 3 млн копий, гораздо доходнее, чем все соглашения с издателем видеоигр, вместе взятые.

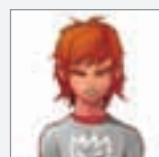
Правда, следует учесть, что деньги за право использовать имя и образ музыканта обычно минуют звукозаписывающие лейблы и идут непосредственно в кошелек артиста. Неудивительно, что последним участвовать в игровых проектах очень даже выгодно.

КОММЕНТАРИЙ ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Итого на 2009 год у нас запланировано 2 игры для взрослых: Heavy Rain и The Path. Негусто.

КОММЕНТАРИЙ КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Как ни крути, но Guitar Hero и Rock Band – две игры. И на всех музыкантов их не хватит. Поэтому придется и альбомы выпускать.



ГОВОРИТЕ НА ВИЗУАЛЬНОМ ЯЗЫКЕ С GRAPHICS PLUS

GEFORCE® С CUDA®. ЭТО НЕ ПРОСТО ГРАФИКА. ЭТО GRAPHICS PLUS™. Потому что графика плюс сногсшибательные возможности PhysX™, стереоскопическое 3D и обработка видео и изображений позволяет вам перестать обяснять и начать показывать. Говорите на визуальном языке.

www.nvidia.ru/xfx



Цифры и факты

RPG от Хиронобу Сакагути

Cry On для Xbox 360 официально отменена.

За первую неделю продаж

японцы расхватали 489 тыс. копий FF Dissidia (PSP).

На каждой проданной PS3

Sony, согласно аналитикам iSuppli, теряет \$50.

Call of Duty 5 подешевела,

но станет ли уценка игр главным трендом 2009 года?

Breath of Fire отправили на покой

Поклонники сериала Breath of Fire заждались новых выпусков (самый свежий, Breath of Fire: Dragon Quarter для PS2, вышел в Японии еще в 2002 году), но, как заявил Кейдзи Инагуру, глава отдела разработки в Capcom, рассчитывать им пока не на что, Издательство не собирается возрождать линейку RPG о героях, превращающихся в драконов. Как сообщил Инагуру, у компании много других брендов, которые считаются гораздо более перспективными. Также в Capcom не намерены делать сиквел Okami – ее высоко оценили критики, но продажи оказались далеко не самыми успешными.

Выход Empire: Total War отложен ради благой цели

Sega объявила, что глобальная стратегия Empire: Total War от студии Creative Assembly поступит в продажу в начале марта, хотя сперва предполагалось выпустить ее второго февраля. Дополнительный месяц разработчики запросили, чтобы довести до ума нововведение – сетевые сражения на глобальной карте. Напомним, раньше полководцам разрешалось помечтаться силами лишь в одиночных битвах, но не в кампании. Да и в свежезобретенном режиме столкнуться лбами смогут лишь два игрока – один на один. Между тем, как отмечают представители Creative Assembly, сетевые баталии станут доступны только спустя некоторое время после релиза.

LittleBigPlanet шокирует
Алекс Эванс (Alex Evans), один из основателей студии Media Molecule, заявил, что все будущие аддоны к LittleBigPlanet надолго запомнятся геймерам: «Я сказал команде, что каждое из дополнений, которые мы выпустим в течение следующего года, должно быть шокирующим – не сборником мелких поправок, а действительно серьезным, способным изменить игру». Вдобавок Эванс сообщил, что именно таким окажется дополнение к LittleBigPlanet в стиле Metal Gear Solid, и одними лишь костюмами Снейка, Мерил и Райдена дело не ограничится.



Metal Gear Solid переберется на iPhone

Японские компании охотно последовали примеру Square Enix, анонсировавшей летом ролевую игру Song Summoner для iPhone. Konami настолько заинтересовалась новой платформой, что намерена именно под нее заточить очередную Metal Gear Solid. Издательство уже давно намекало, что анонс свежего выпуска MGS не за горами, и многие рассчитывали, что речь идет о MGS4 для Xbox 360. Но, как выяснилось, Metal Gear Solid Touch обносится вовсе не на консоли Microsoft, хо-

тая в ней действительно появятся и персонажи, и пейзажи из четвертой части сериала. Управление вовсю задействует сенсорный экран iPhone/iPod Touch.

Также Konami подготовит для iPhone ремейки Silent Hill: The Escape, Dance Dance Revolution S Lite и аркадной ретро-игры Frogger (этую версию обещают «улучшить и дополнить»).

Все четыре игры, согласно официальному пресс-релизу, доберутся до покупателей «в начале года».



Assault on Dark Athena – продолжение или дополнение?

Как мы уже писали, этой весной на прилавки поступит The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena для PS3 и Xbox 360. По названию легко догадаться, что нам предложат продолжение Escape from Butcher Bay, вышедшее на Xbox в 2004 году. В Assault on Dark Athena войдет как ремейк этого хита четырехлетней давности, так и новая кампания, действие которой развернется сразу же после событий оригинала. Разработчики не называют Assault on Dark Athena сиквелом, предпочитая скромное слово «дополнение», и сообщают, что полноценная вторая часть может появиться годика через два, если публика попросит. Впрочем, прохождение «аддона» займет около 11 часов, а для любителей онлайновых боев припасено шесть режимов сетевой игры – что это, если не настоящий сиквел?

Как бы там ни было, в новой кампании Риддик окажется на космическом корабле «Темная Афина» (Dark Athena), который захватывает и грабит мелкие суда. В тылу врага нашему герою придется действовать аккуратно и без лишнего шума, хотя помахать кулаками и пострелять тоже доведется. Кроме того, в Assault on Dark Athena появятся солдаты-киборги – дроны (Drones). Для героя они могут стать как настоящей головной болью, так и неплохим подспорьем в сражениях. Проще всего использовать вояк в качестве живого щита (при этом железные болванчики стреляют куда попало, в том числе и в своих хозяев). Однако ближе к концу игры Риддик научится управлять дронами дистанционно (кстати, героя вновь озвучит Вин Дизель).

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Возможно, благодаря iPhone, до нас доберется куда больше японских игр для мобильных телефонов, чем раньше! Но вот вопрос – а нужны ли они?

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Игру эту мы ждем уже давно, ведь ее обещали выпустить еще осенью 2007-го, сразу после The Darkness (и на том же движке). Тогда релиз не состоялся, и студия ушла в глухую несознанку почти на полтора года.



КОМАНДУЙ В XVIII ВЕКЕ НА ВОДЕ И НА СУШЕ!

Лишь одному достанется власть над миром в XVIII веке. Через политическую игру и при помощи вооруженных сил — как на земле, так и на море — вам суждено сокрушить тех, кто осмелится встать у вас на пути. Из дыма над полем боя и из артиллерийского огня родится новая империя...



МАРТ 2009



www.totalwar.com

©SEGA. Название Total War, Empire: Total War и логотип Total War являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании SEGA. Windows, логотип «Логотип Windows Vista» и логотип «Логотип Windows Vista» являются товарными знаками группы компаний Microsoft. «Логотип Windows» и логотип «Логотип Windows Vista» используются по лицензии корпорации Microsoft. Все права защищены.



www.sega-europe.com



Games for Windows

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НОВАТОРЫ-КОНСЕРВАТОРЫ Породившая мир Warhammer 40,000 компания Games Workshop очень консервативна: правила настольки, древние и морально устаревшие, не менялись много лет. Хотя когда те же люди контролируют создание компьютерных варгеймов, получаются революционные Shadow of the Horned Rat и Dawn of War II. Все дело в том, что те же самые принципы моделирования боя отлично работают, если вычисления не надо производить вручную.

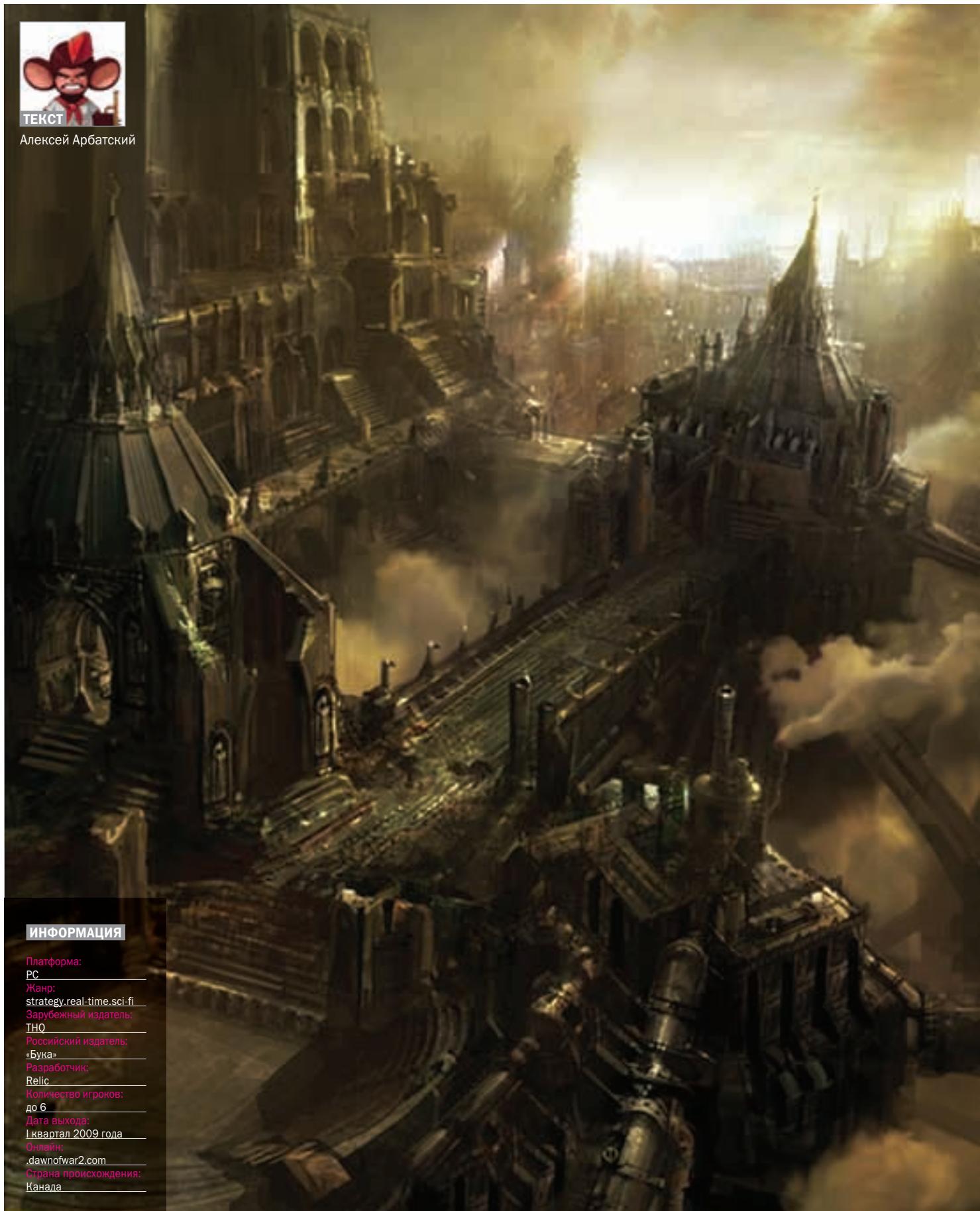
ХИТ?!

PC



Алексей Арбатский

НА ГОРИЗОНТЕ



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Relic
Количество игроков:
до 6
Дата выхода:
1 квартал 2009 года
Онлайн:
dawnofwar2.com
Страна происхождения:
Канада

ЧТО ЗНАЕМ? Исторические слова «необычный», «оригинальный» и даже, извините, «инновационный подход» в нашем случае кстати. Мало того что Dawn of War II посвящена одной из популярнейших игровых вселенных, так ее еще подают с отличными дизайном, анимацией и графикой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Упомянем на отказ от строительства сарая, фактически полную блокировку «раша», а еще рассчитываем на то, что будет борьба за территорию, разрушаемость объектов, влияние ландшафта и хорошо продуманная тактика. Причем все это – в мрачном мире Warhammer 40,000. И конечно хочется КРОВИЩИ!

ЧЕГО БОИМСЯ? Нам обещают всего одну, пусть и детально проработанную, кампанию – маловато. Лишь четыре расы – тем, кто привык к остальным, будет тяжело с ними расставаться. Зеркальных или ну очень похожих армий.

Warhammer 40,000: Dawn of War II

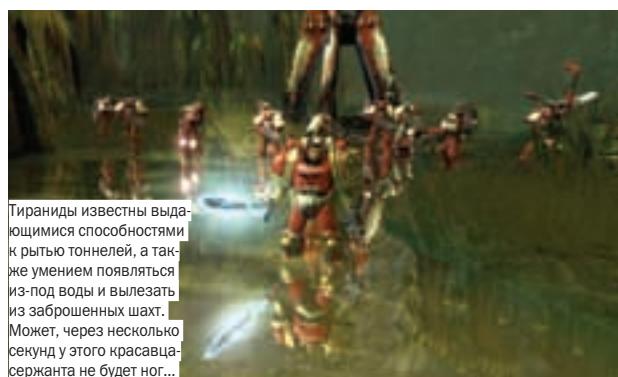
Наверняка все знают, что жанр RTS уже умер (причем еще в прошлом году) и, в общем-то, даже писать про него бесполезно – как говорится, о покойниках или хорошо или никак. Но снова и снова отдельные особо упорные команды разработчиков занимаются черной некроманией. Причем иногда весьма успешно. Вот этот трупик, например, выглядит на редкость бодренько и живенько. Похоже, слухи о смерти жанра опять были несколько преувеличены!

Всё не секрет, что игровой мир услышал стальную поступь Warhammer 40,000 именно благодаря Dawn of War. В целом это была классная, хотя вполне рядовая игра. Отличалась от остальных она, пожалуй, большим, чем принято, количеством рас (и, соответственно, большими, чем обычно, проблемами с балансом), да нетипичным для тех времен акцентом на контроль над территорией. До этого, со времен Warcraft, мы, конечно, немного беспокоились за земли... Точнее – за пару месторождений камня или золота, или газа. Но гораздо сильнее волновались за цепочку безоропотных таскательей этой самой газообразной древесины. По счастью, носили они добычу в сарай, построенный рядом и аккуратно телепортирующий добро в наш виртуальный кошелек. К сожалению, вышеназванное беспокойство геймеров часто принимало извращенные формы – как правило, стенами или оборонительными сооружениями перегораживалась половина карты. Да и месторождения иссякали, леса вырубались... И область вокруг базы, занимающей, к слову сказать, треть всего обитаемого мира, со временем становилась совершенно бесполезной.

Таким образом, целью противника очень редко оказывалась инфраструктура. Точнее, база всегда считалась лакомым кусочком, но кроме нее существовало несколько «горячих точек», куда иногда захаживал враг. Работы рабочих, сожги склад – и победа в кармане!

Предложив совсем, казалось бы, незаметную добавочку в геймплей, Dawn of War принципиаль-





Бой между Гектором и Ахиллом. Кстати, дредноут не в самом выгодном положении, на нем установлен противотанковый гранатомет, довольно слабый против бронированных целей. Ведь в этой игре, в отличие от других, нельзя уничтожить танк, долго-долго стреляя в него из винтовки.

Кажется, этот десантник от ужаса собрался делать сеппuku.

А эти жуткие твари выглядят как иллюстрация из тиранидского учебника по истории эволюции. Сначала были маленькие «жраль», но постепенно они становились все умнее и крупнее...

Тираниды известны выдающимися способностями к рытью тоннелей, а также умением появляться из-под земли и вылезать из заброшенных шахт. Может, через несколько секунд у этого красавца-сержанта не будет ног...

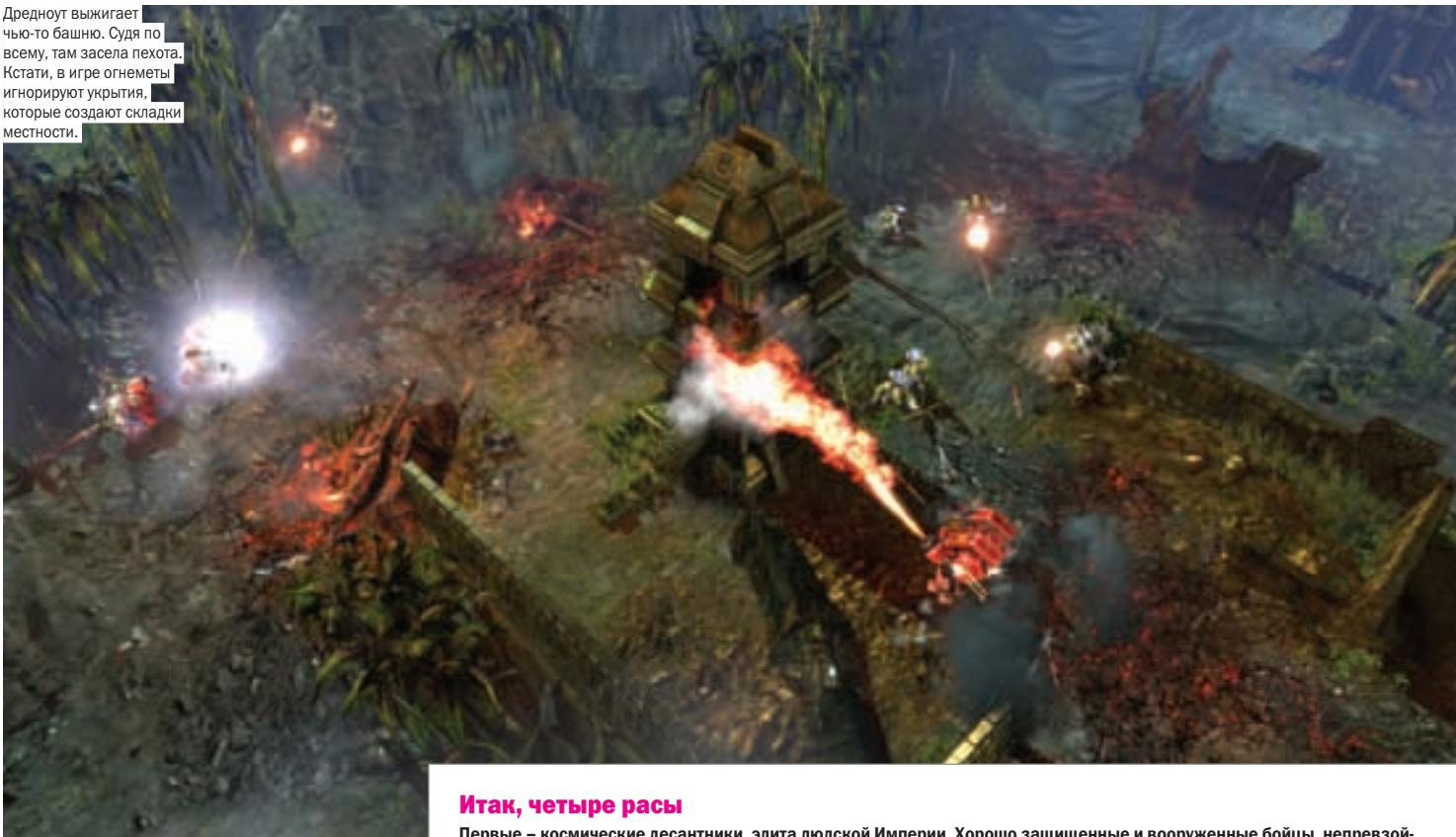
но изменила привычную картину. Для обслуживания важных точек на карте больше не требовалось рабочие. Точек было много, и притом разных типов – одни давали ресурсы, другие позволяли строить уникальные юниты, третьи просто приносили очки победы при удержании, и вынуждали противника атаковать. Рисунок игры стал совершенно иным: теперь борьба шла за каждую точку, причем постоянная, жизненно важная борьба. Сдав хорошее местечко, можно было оставаться без уникального юнита. Часто же победные очки, «капающие» ловкому врачу, и вовсе заставляли очертя голову бросаться в отчаянные атаки. Именно эти изменения сделали столь популярным мультиплейер – игра вчетвером или вшестером открывала простор для разнообразнейших тактических решений, а большое количество сторон-участниц давало множество вариантов для комбинирования всевозможных видов союзных войск в бою.

наконец-то у пулеметов и пушек появились сектора обстрела. Это маленькое дополнение привнесло в игру фланги и тылы – редкость, увы, даже для RTS с холодным оружием, а уж для стратегий со стрельбой вещь и вовсе экзотическая. Словом, мы получили замечательнейшую (хотя и идеологически неверную) игру с линией фронта, секторами обстрела, командными точками, за которые стоило драться. Только странная идея с выбором тактики фактически на уровне роты (названия вариантов этой тактики скорее напоминали о «чудесах света» из незабвенной Civilization, чем о решениях младшего командира) несколько портила впечатление. К счастью, Dawn of War II переняла у Company of Heroes прогрессивные идеи вроде укрытий и зон обстрела, устаревшие отбросила, а сомнительные довела до ума.

Пришествие Роя

Сразу успокоим тех фанатов мира Warhammer 40,000, которых грызут сомнения: тираниды наконец-то будут! Мы так долго ждали их в дополнениях к первой Dawn of War, но увы... Теперь же можем предвкушать радостную встречу с расой, напоминающей Чужих, создавших свою цивилизацию. Кроме тиранидов, на сцену выйдут эльдары, несгибаемые космические морпехи и буйные орки (а как без них – фанаты побьют). Я думаю, любителям мрачных некронов, отчаянной Имперской гвардии, непредсказуемого Хаоса, добрых-преданных и метких-преметных тау можно не рвать на себе волосы – судя по опыту первой части, в дополнениях мы получим их всех. Кампания планируется пока лишь одна – за космических морских пехотинцев. Но разработчики весьма ею гордятся – да и не удивительно. Рассчитана она часов на двадцать игры, и нам обещают настоящий шедевр одиночного прохождения в стиле Warcraft III. Более того – это будет еще и разветвленный сюжет с разными концовками! Сверх того – и другая

Дредноут выжигает
чью-то башню. Судя по
всему, там засела пехота.
Кстати, в игре огнеметы
игнорируют укрытия,
которые создают складки
местности.



модная ныне плюшка: кампанию можно будет проходить в кооперативном режиме, втроем.

Что день грядущий нам готовит?

Игроку предложат оборонять аж три планеты, сталкиваясь поочередно с орками, тираннами и коварными эльдарами. По структуре кампания сочетает элементы целостной истории и свободного прохождения. То есть перед игроком ставятся разные задачи, которые он может решать в относительно произвольном порядке. Учитывая разнообразие тактики внутри миссий, это означает достаточно большую реиграбельность – возможность проходить миссии всякий раз по-новому и по собственной воле менять их порядок.

Ролевую составляющую авторы обещают значительно усилить. Отныне каждая миссия будет иметь довольно много мелких сюжетных «развилок» – добыть новый мегамеч для любимого генерала или подлечить несколько отрядиков. Конечно, тот или иной выбор значительно повлияет на всю дальнейшую игру. У игрока, кстати, будет возможность выполнить и все локальные задачи, правда, в таком случае продлится действие гора-а-аздо дольше. А времечко в игре – тоже вполне себе ресурс, поскольку количество победных очков зависит и от скорости прохождения миссии.

Та же самая ролевая составляющая определенно повлияет и на подчиненных игрока – в кампании под его началом окажутся четыре сержанта со своими бойцами. Это отделения обычных морпехов, тяжеловооруженных вояк, разведчиков и штурмовиков с прыжковыми ранцами. Сержантам дали собственные имена, у них есть особые навыки и специальное снаряжение, которое, конечно, еще только предстоит добыть в тяжелых боях.

«Но куда же подевалось разнообразие стратегии из Company of Heroes?» – наверняка спросит кто-то. Попспеши успокоить: и эта штука сделана очень изящно! Особенности каждой армии теперь замкнуты на лидера. Все осталь-

Итак, четыре расы

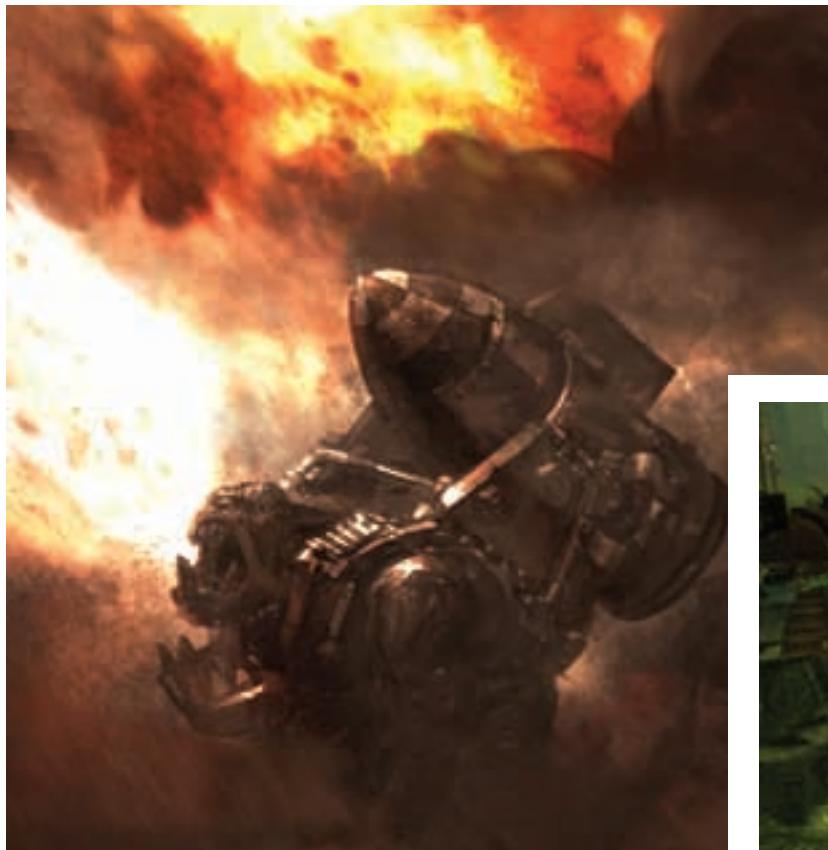
Первые – космические десантники, элита людской Империи. Хорошо защищенные и вооруженные бойцы, непревзойденные мастера стрелкового боя (точнее, были таковыми, пока не появились тау), универсальные солдаты. «Начинающие» десантники сильнее других новобранцев, лучше вооружены и защищены. Со временем их можно будет улучшить, да еще и снабдить тяжелым противотанковым и противопехотным оружием.

Вторые – буйные и дурные орки. Сильны они, прежде всего, количеством, да боевым воплем «Вааа!». И всегда и всех раздуют своими смешными обычаями – например, зеленокожие свято верят, что красная краска усиливает любое оружие и броню. Пусть сами они и не семи пядей во лбу, зато у орков очень мощные, хоть и прямолинейные боссы. На полном серьезе разработчики предлагают заранее минировать место приземления одного из оркских главарей – так спокойнее. Трети – успешно вымирающие уже несколько миллионов лет эльдары. Судя по всему, это самая живучая раса во вселенной: любой другой народ уже давно не коптил бы небо, но только не они. Эльдары продолжают благополучно исчезать с лица земли, а заодно тянут за собой в могилу и окружающих. Их конек – скорость. Эльдарские солдаты очень быстро перемещаются, а многие типы подразделений умеют еще и телепортироваться на небольшие расстояния. И, наконец, четвертые – те, кого мы ждали так давно... Тираннды – раса чудовищных насекомообразных тварей. Чужих помните? А тут таких – хоть пруд пруди. Они очень любят всех без разбору... Поскольку эти самые «все» для них и пища, и строительный материал. Сильны тараканищи элитными юнитами. Прежде-то зеленокожие числились лучшими специалистами по дракам, а теперь тираннды – универсальные солдаты.

ное войско фактически подстраивается под боевой стиль полководца и использует его специальные свойства. Например, морпехи могут выбрать страшного генерала, сносящего все на своем пути. Одна из его особенностей – умение создавать щит, укрываясь за которым, бойцы без потерь подбираются к противнику. Или техника-инженера, умеющего укреплять опорные пункты и управляться с расположенным там пушками. Или аптекаря, исцеляющего собственных солдат. Предводители каждой из рас бывают трех типов – боевые, лидеры поддержки и лидеры со специальными способностями. Выбор того или иного командующего оказывает огромное влияние на тактику – предпочтя техника, вы сможете создать мощную оборонительную линию, отсидевшись за которой, легче накопить ресурсы и вывести на поле брани что-то по-настоящему страшное.

Всего в игре более двух десятков уникальных боссов, не считая примерно такого же количества «начальничков» калибром помельче – обычных юнитов, немного измененных или усиленных специально для кам-





пании (судя по всему, именно к ним относятся наши первые четыре сержанта).

О некоторых главарях разработчики рассказали поподробнее. Один из них – герой орк Bonesmasha. Как водится среди зеленокожих, этот парень не слишком изыскан и довольно прямолинеен. Bonesmasha очень живуч, наносит огромные повреждения, способен вызывать «линейный взрыв» и спровоцировать ударную волну с помощью прыжка («большой бадабум» предназначен для разрушения зданий, взрывная волна – для истребления пехоты), да еще умело бросает гранаты во все стороны.

Deff Driva – второй босс орков, танкист. Если, конечно, можно назвать танком то чудовище, на котором этот тип идет в бой. Его транспортное средство – сочетание огромной боевой мощи, толстенной брони и специальной способности прихватывать что-то ценное по пути.

Lictor Alpha – предводитель тиранидов. Наверняка его нежно полюбят одни геймеры и станут громко проклинать другие. Основная способность – захватывать языком чужих бойцов и подтаскивать бедолаг к себе, естественно, в самую гущу сподвижников! И забавно, и зрелищно! Это умение он успешно сочетает со способностью становиться невидимым и хорошо прыгать в длину, быстро добираясь до противника. В общем, перед нами довольно злобная разновидность Хищника и, похоже, придется изрядно попотеть, прежде чем получится расправиться с этой злобной и коварной тварью. Зато против него хорошо обычное противопехотное оружие – скажем, огнемет совсем не порадует гигантского таракана.

Да здравствует прогресс!

Разработчики с особенной гордостью подчеркивают, что благодаря новому подходу к организации кампаний и сражений, тягомотины со строительством базы, смертельно надоедающей уже к третьей миссии, в их

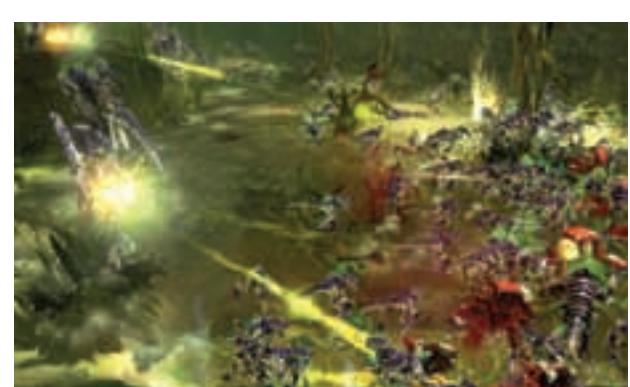


Вверху: Как говорил один литературный герой, имея дело с двумя противниками: «Так нечестно... Меня больше!». Вот этого жука тоже явно больше!

точено в одном месте на базе, а разбросано по всей карте – и, соответственно, является главной целью боев с противником. Добыча ресурсов теперь часть тактики. Красота, да и только!

Разработчики обещают сохранить и еще одну особенность Dawn of War – возможность управлять боем. Благодаря тому, что юниты погибают не слишком быстро (замедление немного искусственно), столкновение в оригинальной игре оказывалось не тупой мясорубкой, а очень интересным и притом контролируемым процессом. Сейчас автоты обещают то же самое – сравнительно не большое количество войск (5-6 специализированных подразделений в одни руки), чтобы игрок успевал ими управлять и использовал все их возможности.

И последнее. Все в Dawn of War II хорошо, все к месту – и линии обзора, и роль укрытий, и разрушаемость этих укрытий, но не это главное. Важнее другое: мы надеемся заполучить действительно замечательную войну. И я бы на месте авторов StarCraft II заранее ужаснулся появлению такого конкурента – на фоне столь интересных решений и новшеств обещания ребят из Blizzard, дескать, все будет совсем как раньше, только с такой графикой, что ого-го, выглядят довольно жалко. **СИ**



WWW.MIRRORSEDGE.COM WWW.ELECTRONICARTS.RU

© 2008 EA Digital Studios. EA, Mirror's Edge and related EA trademarks and logos are trademarks of EA Digital Studios. EA Digital Studios. All rights reserved. EA and its logo are trademarks of EA Digital Studios. All other trademarks and logos are property of their respective owners. This game is not affiliated with EA Digital Studios.

DICE

EA

PC
DICE

16+
РЕКЛАМА



ЭТО ИНТЕРЕСНО



PARADOX В своей нише конкурентов у компании практически нет. Когда рядовая студия берется за глобальную стратегию по Второй мировой, нам обычно дают играть за СССР, Германию, в лучшем случае за какую-нибудь Италию. Шведы – одни из немногих, кто не забывает про малые страны (Ирак или Новую Зеландию). Более того, только у них по ходу дела образовываются совершенно новые государства. Например, Советский Союз может распасться на отдельные республики, включая «белую» Россию. Где вы еще такое найдете?

ХИТ?!

Hearts of

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С» Snowball
Разработчик:
Paradox Interactive
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
III квартал 2009 года
Онлайн:
www.paradoxplaza.com
Страна происхождения:
Швеция



ТЕКСТ

Андрей Окушко

ЧТО ЗНАЕМ? Вы давно не гоняли гондурасские танки по карте, завоевывая США? Крепитесь, ждать уже недолго – до выхода *Hearts of Iron III* осталось меньше года!

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На невероятной глубины геймплей при простоте освоения и управления, разнообразие средств для превращения Бутана и Люксембурга в мировые державы.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что разработчики перемудрят, внедряя новые механики. Да и багов немножко опасаемся – их в версиях 1.0 «парадоксовых» игр всегда хватало.

iron



Europa Universalis III представила всему миру свеженький трехмерный движок, и Paradox тут же рьяно принялась выводить свои игры на новый технологический уровень. На очереди – серия *Hearts of Iron*, чья третья инкарнация появится в 2009 году. Но одной графикой дело не ограничится – изменится практически все!



Первое и самое главное – разработчики учат свои ошибки и избавят игрока от необходимости совершать рутинные действия. Ветераны второй части помнят, как это было нудно и муторно – отправлять шпионов в другие страны и лично контролировать процесс перевозки ресурсов (морские конвои не всегда работали адекватно, увы). В *Hearts of Iron III* вам не придется жать на одни и те же кнопки раз за разом, неделя за неделей. Правда, подробности того, как это удастся реализовать на практике, пока хранятся на самом защищенном винчестере, спрятанном под подушкой главного разработчика Йохана Андерссона. Ну да ладно – подождем. Главное – можно будет меньше отвлекаться на посторонние дела и отдать больше времени войне. То есть тому, чему игра, собственно, и посвящена.

Какие ассоциации вызывают слова «тактика времен Второй мировой»? Бьюсь об заклад, у большинства сразу же всплывает в памяти емкое немецкое слово «блицкриг». Оно-то и станет символом войны в *Hearts of Iron III*. Чтобы у геймеров было больше возможностей совершать прорывы танковых и моторизованных частей, загонять войска противника в котлы и уничтожать, число сухопутных провинций на карте увеличат до десяти тысяч (что в несколько раз больше аналогичного показателя у предшественницы). А это значит, что протяженность границ станет больше, на каждую из них придется меньше дивизий, и прорвать линию фронта (если вы соберете достаточные силы) окажется проще, чем раньше. А дальше – гуляй себе по тылам, захватывай территории, окружай медлительную пехоту, в общем, ревьись на полную катушку!

Но простым все кажется лишь на первый взгляд, на деле есть множество нюансов. Например, создать «супермегаударную группу»

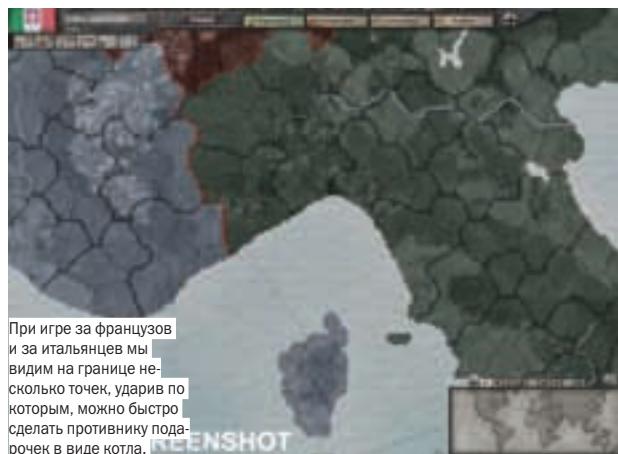
дивизий эдак в сто в игре по-прежнему реально, только смысла в таком «извращении» уже не будет. Ведь бои идут по другим правилам: на линию фронта выходит ограниченное число дивизий (точная цифра пока обсуждается), а все остальные записываются в резерв. И еще большой вопрос, смогут ли эти самые «остальные» поучаствовать в битве: когда место в первой линии освободится (например, ваша часть будет разбита и начнет отступать), совершается проверка на возможность замещения позиции в линии атаки/обороны (само собой, учитывается громаднейшее число модификаторов, от типа части до исследованных военных доктрин). «Бросок кубика» был неудачен? Находящиеся на передовой юниты продолжат сражаться, остальным придется ждать. Так можно доеваться до того, что двадцать дивизий не победят пять и отойдут «на заранее подготовленные позиции». К чему приведет этот подход? Да к тому, что силы будут распределяться равномернее, а значит, игра станет реалистичнее.

Но равномернее – не значит «по одной дивизии на каждую провинцию», такое решение тоже не самое лучшее. Линия фронта имеет определенную протяженность, и эту линию надо прикрывать, а если растянуть войска жиденькой цепочкой, можно получить что-то вроде «один солдат на сто метров». Согласитесь, после такого глупо ожидать от бойцов адекватной обороны или наступления, так что пенальти к характеристикам придется как нельзя кстати. Даже странно, что подобная концепция боя появится только в третьей части, казалось бы, неужели сложно было ввести ее раньше? Но мы-то знаем, что все гениальное просто лишь тогда, когда его уже открыли. И хорошо, что открыли, – война теперь точно станет интереснее.

Поспособствует этому и смена структуры дивизий. Раньше как было – берем основу (у

Конечно же, волновал нас и вопрос ядерного оружия, появившегося под конец войны. Йохан Андерссон, руководитель отдела разработки, заверил, что «чудо-бомбы» никуда не денутся, но концепция их применения изменится. Если раньше геймеры предпочитали использовать свое «вундерваффе» в провинциях с большой массой войск врага для уничтожения живой силы, то в *Hearts of Iron III* «немирный атом» сделает шаг к окончательному превращению в стратегический вид вооружений. Своя логика в этом есть, жаль, что пока неизвестно, как удар бомбы повлияет на настрой населения или производство.

Задали мы Йохану вопрос и про то, не заставит ли увеличение числа провинций погрузиться в экономику с головой и утонуть в ней. Ответ был прост – больше регионов не значит больше проблем. Paradox сделает так, чтобы возня с ресурсами и производством занимала столько же времени, сколько и в *Hearts of Iron II*. И если это получится, мы низко поклонимся шведам.



«Черное золото» перестало быть единственным ресурсом, прямиком поступающим в танковые моторы. Сырую нефть придется сначала переработать, превращая в топливо для техники. Что ж, это усложнит геймплей – теперь у немцев не получится, заняв Баку, сразу же избавиться от проблем с горючкой. Впрочем, альтернативный вариант все равно планируется сделять – развивайте технологии производства синтетического топлива, и будет вам счастье.



же пехоту) и присоединяя к ней одну и только одну бригаду (скажем, артиллерию). Итог – искусственные ограничения по структуре: создать сборную солянку из танков, царицы полей и зениток не получалось ни под каким видом. Но скоро можно будет позабыть о шорах и канонах – простор для творчества откроется неописуемый. Любая дивизия в Hearts of Iron III будет состоять из отдельных бригад (от одной до четырех, но есть и до-трина ведения войны, что добавит к ним пятую), и комбинировать их позволено практически как угодно. Тут главное не забыть, что и как вы делаете, ведь у каждого соединения свои особенности. Скажем, мотопехота в комбинации с бронетехникой не только быстро бегает, но ее еще и уничтожит тяжело, если враг не применяет противотанковые средства. А дивизию из одних пушек выдвигать на передовую не стоит, так как она не занимает никакого пространства на линии фронта, тем самым заставляя остальных обороны и ее участок тоже.

Но что же AI, неужели и он займется экспериментами да «дивизионными коктейлями»? Нет, ему-то как раз такое не положено – искусственный интеллект будет руководствоваться шаблонами, взятыми из реальной истории той или иной страны. Так что, встретившись с немецкой армией на полях сраже-

ний, будьте готовы увидеть массу бронетехники и авиации. Обнаружив же румынскую, не сомневайтесь – основу ее составит пехота.

Кстати, различие между странами по ходу игры все увеличивается. Не в последнюю очередь из-за «накопления опыта». Чем больше государство создает, к примеру, пехотных бригад или дивизий, тем быстрее «производятся» следующие. Вполне логичный подход – рабочие на заводах все лучше делают оружие и обмундирование, а офицеры учатся скорее превращать салаг в ветеранов. Влияет строительство отрядов и на исследования – скорость изучения технологий в тех областях, где ваша страна, так сказать, на коне, тоже возрастет. Останется лишь правильно воспользоваться преимуществом – и победа в шляпе.

На разнообразие противников повлияет и новый подход к «моделям» (назовем их этим словом) юнитов. В Hearts of Iron II таких было ограниченное количество, привязанное к годам (например, «полусовременные танки» появлялись ближе к концу войны). В третьей части препоны для творчества уберут, благодаря изменениям в системе исследований – можно все силы бросить, скажем, на работы по усовершенствованию танковой брони, создав неповоротливых, но практически непробиваемых монстров. Или сделать упор на двигатели, выпуская из заводских цехов мобильные группы легких танков, моментально добегающие до аэродромов и уничтожающие авиацию прямо на земле. Или действовать по принципу «всего по чуть-чуть», хотя пытаться быть одинаково сильным везде – дорога, ведущая в тупик.



Но если бы дело было только в технике или боях. Решают все, как сказал тов. Сталин, кадры! Игроку в *Hearts of Iron III* регулярно назначают так называемые «очки лидерства», отображающие число специалистов (под эту статью подпадают как ученые, так и офицеры, чиновники, и даже секретариши) в стране. Естественно, Великобритания получит этих очков больше, чем Чехословакия, но не в этом суть. Главное, что на все сферы жизни государства специалистов не хватит, придется решать, куда вы их направите в первую очередь – в армию, в МИД или в лаборатории. Можно, конечно, поделить людей в равных пропорциях, но XX столетие не зря же названо «веком специализации», так что лучше получить преимущество хоть где-то, чем нигде.

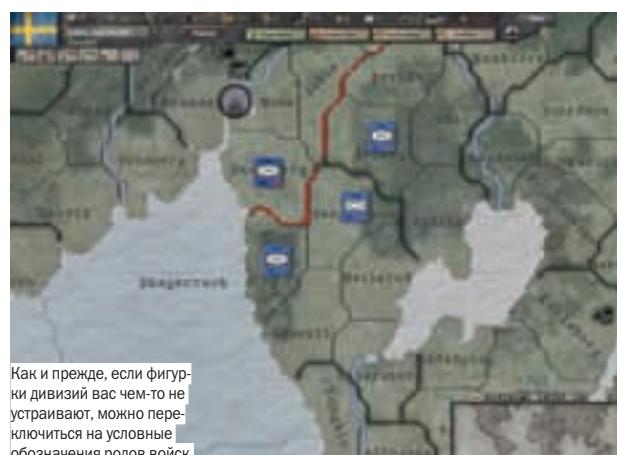
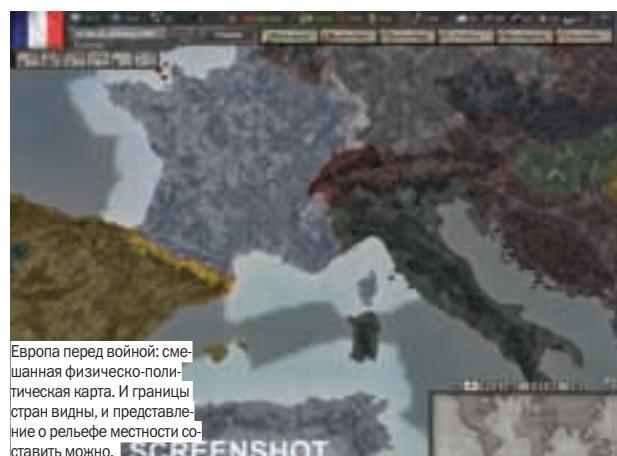
Кстати, о технологиях. Раз уж была принята система, завязанная на специализацию, от конструкторских бюро, так полюбившихся многим, пришлось отказаться. Вместо них нам просто продемонстрируют цифры, показывающие успехи в теоретических и практических исследованиях в той или иной области. Впрочем, изменить самому себе можно, хотя дело это долгое и муторное. Тот же Советский Союз способен забыть об успехах в танкостроении и переключиться на флот, только скажите мне, что вы будете делать, если немец внезапно попрет через границу? Правильно – поднимать лапки и сдаваться. Так что резать по живому план исследований можно, но отмерив раз семь, не меньше.

Как видите, про войну и исследования создателям есть что сказать. А вот про внутреннюю и внешнюю политику (а также разведку) пока известно немногое. Хотя мы знаем, что

в каждой стране будет определенное количество политических партий/сил (более или менее мощных, в зависимости от их внутренней структуры и внешней поддержки). Влияя на эти организации, можно даже добиться смены режима, после чего пригласить государство к себе в альянс, если новое правительство дружелюбно относится к вам. У трех блоков (Коминтерн, Ось и Союзники), кстати, тоже будет специализация (похоже, это слово стало еще одним китом, на котором стоит *Hearts of Iron III*). Так, записавшиеся в Коминтерн смогут передавать друг другу ресурсы безвозмездно. Интересно, чем похващаются соперники коммунистов?

Напоследок пара слов о событиях. Они будут подталкивать нас к началу Второй мировой (начнется все с 1936 года, так что войну еще можно предотвратить, если очень хочется). А помимо них нас ждут «решения», зарекомендовавшие себя в *Europa Universalis III: In Nomine*. Но примеров таких решений пока не приводится, увы.

Что ж, одно скажем точно – *Hearts of Iron III* явно станет стратегией с уклоном в долгосрочное развитие, а не игрой, где геймеру приходится лишь отвечать на вызовы со стороны AI. И пусть исправить допущенные в ходе партии ошибки будет сложно, но голова ведь нам дана не только чтобы кепку носить? **СИ**



Захват всей территории страны врагом в *Hearts of Iron III* не означает конца игры. Формируйте правительство в изгнании, отправляйте диверсионные группы на родину, создавайте партизанские отряды и даже полноценные дивизии из эмигрантов, надеясь, что в один прекрасный день удастся вернуться и выгнать оккупантов. Как нам кажется, очень даже интересный вариант, особенно для стран, выжить которым в начале войны сложно.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДОСЬЕ Росомаха – герой комиксов Marvel, появившийся в октябре 1974 года благодаря стараниям писателя Ленома Уэнома и художника Джона Ромиты-старшего, в качестве второстепенного героя комикса «Невероятный Халк» (вып.180-181). Согласно легенде, Росомаха – результат секретной программы Weapon X, цель которой создание суперсолдат. В тело обычного человека по имени Логан закачали сплав адамантия (выдуманный металл), после чего его скелет стал тверже стали, появились способности к регенерации, а из рук, по желанию, стали высакивать острые как бритва когти. Героем собственной книжки комиксов Росомаха стал в 1988 году, с тех пор его история не прекращалась.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Степан Чечулин

PC
PS3
XBOX 360
WII

НА ГОРИЗОНТЕ

ТЕКСТ ?

ИНФОРМАЦИЯ
Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PC
Жанр: action-adventure, flight
Зарубежный издатель: Activision
Российский дистрибутор: «Софт Клаб»
Разработчик: Raven
Количество игроков: 1
Дата выхода: весна 2009 года
Онлайн: нет
Страна происхождения: США



› X-Men Origins: Wolverine

Несмотря на мировой финансовый кризис, главные фабрики грез продолжают работать в привычном режиме. Голливуд снимает попкорновые «летние блокбастеры», а разработчики с энтузиазмом делают по ним игры.

Но об этой игре никто еще толком не знает. У нее пока нет официального сайта, и даже на странице разработчиков она не значится. А между тем творцы из Raven буквально в эту самую минуту готовят захватывающий мордобой по мотивам грядущего киноблока «Люди-Икс: Росомаха». И наш журнал первым расскажет о нем. Устраивайтесь поудобнее.

Чертак из коробочки

Итак, на широких экранах отремели все три фильма о Людях-Икс – группе супергероев, регулярно спасающих мир от всех на свете напастей. Но интересные истории никогда не заканчиваются, и нынешней весной стартует новое кино влюбившейся вселенной, на этот раз – не продолжение, а, так сказать, приквел. Лента посвящена истории Росомахи, и режиссер Гэвин Худ планирует перенести зрителя в прошлое, дабы раскрыть жуткие тайны появления Росомахи на свет. Совсем скоро мы уже будем знать наверняка, каким образом главный герой заполучил адамантиевый скелет, устрашающие когти и потерю памяти.

Понятное дело, подобные блокбастеры просто не могут остаться без всесторонней поддержки со стороны производителей видеогр. Но до недавнего времени об одноименной игре было известно преступно мало, если не сказать совсем ничего. Туманные обещания непонятно чего, и никаких скриншотов, не говоря уж о реальном геймплее, показано не было. Что ж, в канун Нового года, в пору чудес и исполнения желаний, «Софт Клаб» наконец нарушил обет молчания и преподнес долгожданный подарок: жутко секретную двадцатиминутную презентацию игры. В ней было все – и записи реального геймплея, и, куда уж без них, радужные обещания разработчиков. Мы с пристрастием все изучили и спешим поделиться впечатлением. На этих страницах вас ждет исключительно эксклюзивный материал.

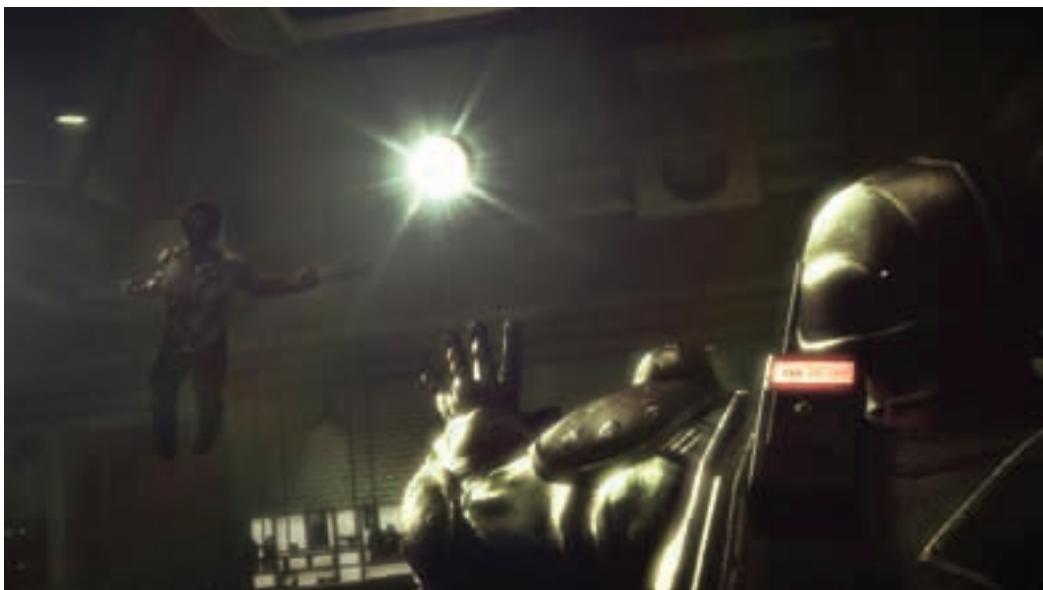
Литры крови

Начинается все, как водится, с впечатляющего вступительного ролика, из которого можно вынести, как минимум, две мысли. Во-первых, старый добный Росомаха, вылепленный, разумеется, по образу и подобию Хью Джекмана, каким-то ему одному известным способом

ЧТО ЗНАЕМ? Новая игра от Raven по мотивам грядущего фильма, похоже, изо всех сил старается не стать очередной однодневкой «по лицензии». В двадцатиминутной презентации нам показали вменяемую боевую систему, приличную графику, разнообразные возможности главного героя.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что разработчики не подведут и выкатят интересную игру с захватывающими драками и яркими сценами. И пока все говорят в их пользу. Мы увидели и битву с гигантским роботом, лихую погоню на грузовиках и множество кровавых сражений. Надеемся, к релизу авторам удастся выдержать взятый темп.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразия. Некоторые боевые сцены из числа тех, что демонстрируют разработчики, выглядят слегка затянутыми. В конце концов, несколько часов однообразной расчлененки могут и надоест.



умудрился сбежать из секретной лаборатории, где полным ходом идет работа над программой по созданию суперсолдат Weapon X. Собственно, сам Росомаха – и есть «вышедший из-под контроля результат» этой работы. Вторых, кругом враги. Чтобы вернуть разбушевавшегося мутанта на операционный стол, правительство не мелочится, и на поимку Росомахи отправляется, похоже, целая армия. После этого весьма жестокого ролика (мы насчитали как минимум три отрубленные головы и две руки) тут же начинается игра.

Итак, Росомаха, в грязной майке и армейских штанах, свирепо пучит глаза где-то посреди густых джунглей, а вокруг уже собирается компания – десяток недружелюбно вооруженных автоматами солдат. Дальнейшее предугадать несложно: наш герой издает утробный рык, выпускает фирменные когти, после чего начинается самая настоящая кровавая баня.

Непонятно, как такую игру будут продавать подросткам и детям и на какой возрастной рейтинг рассчитывают создатели, но

Вверху: Если уж Росомаха прыгает на врага, неотложку вызывать уже незачем. А вот бригада дворников понадобится точно...

Внизу: Разделаться с десятком противников разом для Логана не проблема.

в эти первые же пять минут на экране царит нечто такое, после чего фильм «Пила» покажется невинным детским утренником. Росомаха козлом скачет вокруг опешивших (и изрядно поглупевших от такой наглости – AI еще подправят) врагов и буквально кромсает злодеев на части. Его как бритва острые лезвия со смачным звуком врезаются в плоть, выхватывая из тулowiщ врагов увесистые куски плоти, а все выступающие части – руки, ноги и головы – по замысловатым траекториям разлетаются во все стороны. Всюду расчлененка и красные брызги. И, видимо, чтобы слабонервные все-таки сохранили остатки сознания, тела поврежденных врагов интеллигентно (и, кстати, довольно быстро) растворяются в воздухе, а кровь не способна испачкать декорации. И тем не менее игра выглядит чрезвычайно жестокой.

Резать, рубить, потрошить и кромсать, уверяют разработчики, очень даже просто. Боевая система будет, как это нынче говорят, интуитивно понятной, так что выписывать

сложносочиненные комбо большого труда не составит. Заодно по ходу приключений Росомаха разучивает новые удары и получает необычные способности. Развитие персонажа сугубо классическое – за убийство врагов вам полагается рост в уровне, а новые смертоносные трюки по мере прокачки появляются сами собой. Мы видели два просто убийственных приема. Первый – удалой прыжок с последующим нарубанием противника в салат – очень удобно, когда нужно быстро сократить дистанцию. Второй – жутковая комбинация ударов и бросков, в finale которой Росомаха буквально разрывает несчастного врага на две равные части.

Кроме того, виртуальный Хью Джекман способен овладеть и сугубо мирными навыками. Освоив, например, специальное зрение, наш герой сможет по-особому прищуриться и на глаз определить, за какие выступы он сумеет зацепиться, чтобы взобраться, скажем, на гору, а за какие – нет. Если этого вам показалось мало, знайте, что и в бою хитрому прищуру применение найдется: например, полезно бывает «подглядеть» уязвимые места особо толстокожих противников. Нам продемонстрировали одного из «боссов» – гигантского робота, чрезвычайно сильного. Так вот, чтобы с жестянкой управиться, нужно сперва перерезать стратегически-важные штуковины и повредить кое-какие шестеренки. И уже только после всех этих приготовлений как следует ему всыпать и добить. В подобном бою «особое зрение» просто необходимо – иначе слабые места не отыскать.

Не бойся человека с ружьем

Кроме многочисленных битв разработчики собираются порадовать нас разнообразными ситуациями, в которые то и дело попадает Росомаха, а вместе с ним и всякий кровожадный геймер, взявшись за эту игру. Расскажем об особенно запомнившемся нам уровне, на котором наш герой уносит ноги от врагов, прыгая с грузовика на грузовик. Машины летят по тоннелю с огромной скоростью, и стоит лишь замешкаться, как многотонная железяка перевернется и Росомаха погибнет, создав известный темпоральный парадокс. Чтобы этого не допустить, придется как следует постараться. По замыслу, сцена, конечно, не особенно свежая и ничуть не гениальная, но выполнена, что называется, с душой. Самых подобных «погонь» нам



**ИТАК, РОСОМАХА,
В ГРЯЗНОЙ МАЙКЕ,
И АРМЕЙСКИХ ШТАНАХ,
СВИРЕПО ПУЧИТ ГЛАЗА
ГДЕ-ТО ПОСРЕДИ ГУСТЫХ
ДЖУНГЛЕЙ, А ВОКРУГ
УЖЕ СОБИРАЕТСЯ
КОМПАНИЯ...**



Классическая сцена
с вертолетом будет
и здесь.

КАК БРИТВА ОСТРЫЕ ЛЕЗВИЯ СО
СМАЧНЫМ ЗВУКОМ ВРЕЗАЮТСЯ
В ПЛОТЬ, ВЫХВАТЫВАЯ ИЗ ТУЛОВИЩ
ВРАГОВ УВЕСИСТЫЕ КУСКИ ПЛОТИ...



Ползанье по канату,
прыжки через пропасти,
QTE-сцены... Этой весной
всех поклонников Людей-
Икс ждет полный набор
аттракционов.

По доброй традиции зреющих экшн-игр, X-Men Origins: Wolverine то и дело будет подкидывать полуинтерактивные QTE-ситуации, успех или неудача героя в которых целиком зависит от скорости вашей реакции.

обещали несколько, так что придется побегать – в том числе и от вертолета.

Порадовало, как разработчики на благо геймплея используют способность Росомахи к регенерации. Сегодня уже стало модно не отображать здоровье героев полоской, а накладывать какой-нибудь эффект. В той же Gears of War перед глазами раненого игрока плывет кровавый туман. В X-Men Origins: Wolverine все примерно так же, но выглядят поинтересней. Во-первых, все полученные повреждения отображаются на торсе главного персонажа: в процессе боя Росомаха покрывается порезами, тут и там зияют дыры от пуль, одежда превращается в лохмотья... То, насколько герою приходится тяжело, мы видим без всяких подсказок интерфейса: чем больше ран – тем ближе game over. Но стоит закончить схватку и перевести дух, как на глазах изумленной публики порезы затягиваются, а следы борьбы исчезают. Излечившись, можно тут же продолжить поход, не отвлекаясь на поиск допотопных аптечек в инвентаре.

Интерактивный блокбастер

Как мы воочию убедились, игра, в первую очередь, стремится быть максимально зрелищной, и разработчики не устают это подчеркивать. Тут много спецэффектов, запоминающихся сцен, гигантских боссов... Сражения несложные, но интересные и, разумеется, безумно кровавые.

«И никуда не убежит не-
годник никакой, вот так
он бьет ногой...»

По ходу игры главный
герой выучит впечатля-
ющее количество новых
движений.



Мы не хотим с ходу клеить ярлыки и выносить вердикты, но на сегодняшний день X-Men Origins: Wolverine выглядит весьма достойной игрой. Не «по лицензии». Сотрудники Raven и впрямь пытаются сделать действительно качественную игру, не полагаясь на одно лишь название. И, похоже, пока у них это получается. Мы видели яростные драки, хорошую графику, нормальную боевую систему и интересные уровни. Шансы велики. Осталось дождаться выхода. **СИ**



ПРЕСРОВИД

Два мира, одна война

ДВА МИРА: окопы Первой мировой
и мрачные своды преисподней

КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча
с каждым из них – отдельное
запоминающееся приключение

ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера,
зомби, роботы, вампиры и демоны!

Новый шутер от создателей PainKiller

ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА:
эффективные комбинации видов оружия.
Комбо-удары и захваты.

РЕКЛАМА



© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVisioN использует Havok. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СВОБОДА, РАВЕНСТВО И БРАТСТВО Было время, когда Соник появлялся почти исключительно на платформах от самой Sega, помогая компании сражаться за лидерство на консольном рынке. Однако когда на рынок пришли действительно **БОЛЬШИЕ** деньги, Sega выбыла из борьбы, а ее главный глаадиатор на сверхсветовой скорости ринулся осваивать новые форматы – от N-Gage и Game Boy Advance до набравших обороты PlayStation 3, Xbox 360 и Wii. Причем «привязываться» к консолям одной компании издатель ни теперь, ни впредь явно не собирается.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Алексей Голубев

WII

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: action-adventure, platform
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибутор: «Софт Клаб»
Разработчик: Sonic Team
Количество игроков: 1
Дата выхода: 20 марта 2009 года
Онлайн: www.sega.co.uk
Страна происхождения: Япония



› Sonic and the Black Knight

Благодаря компании Sega колючий бегун Соник успел посетить многие измерения, планеты и галактики. Полтора года назад он даже навестил арабские сказки, а теперь отправляется в Средневековье.

Один из самых прославленных героев в современной игровой индустрии, неутомимый еж Соник, за последние несколько лет не раз предпринимал попытки вернуть себе былую популярность – иногда удачные, порой, как минимум, спорные. Успех великолепной Sonic Rush (и последовавшей год спустя Sonic Rush Adventure) на Nintendo DS соседствовал с громким провалом Sonic the Hedgehog для PlayStation 3 и Xbox 360, выпущенная

на PSP не слишком броская Sonic Rivals так и не смогла привлечь внимания широкой аудитории, а разработчикам недавней Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood, попытавшимся подружить ежа с жанром RPG, кажется, попросту не хватило изобретательности. Что теперь? Давно ожидаемая Sonic Unleashed только-только появилась в продаже – о ней мы подробнее расскажем в намеченному на ближайшее время обзоре. Однако ежоборотнями Sega решила не ограничиваться и приберегла еще один сюрприз –

Sonic and the Black Knight, премьера которой состоится на Nintendo Wii ближайшей весной.

Те из вас, кто более или менее пристально следит за судьбой Соника, наверняка помнят Sonic and the Secret Rings, появившуюся (также на Nintendo Wii) в 2007 году. Далеко не эталон в своем жанре, это произведение студии Sonic Team, тем не менее, оказалось на удивление жизнеспособным и, в отсутствие достойных конкурентов, долгое время оставалось в числе наиболее заметных игр на данной консоли. Скажем больше, успех Sonic and the Secret

Внизу: Среди противников попадутся и самые настоящие рыцари – им, похоже, по вкусу тирания Артура.



Соник не одинок в своих приключениях – другие знакомые по сериалу персонажи также не-пременно появятся на экране.



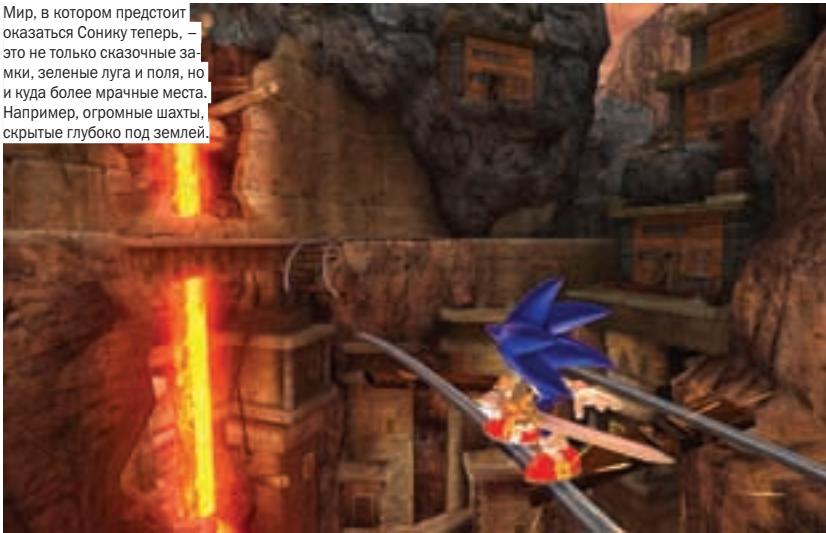
КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Новая попытка подружить Соника с Nintendo Wii и прямое продолжение Sonic and the Secret Rings. На бумаге кажется многообещающей игрой, а если верить картинкам – еще и красивой. Ближайший ориентир – Sonic and the Secret Rings.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Бешеною скорости, красочной графики, знакомого геймплея, который сегодня частенько теряется за громадьем инноваций. У Sega была возможность проанализировать свои ошибки – любопытно, какой вывод сделан.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боямся самых обычных для игр от Sega «болячек» – неудобного управления, неработоспособной камеры и неудачного дизайна уровней. Сюжет, который Сонику по-прежнему не нужен, впихнут все равно, поэтому с ним мы заранее смирились.

Мир, в котором предстоит оказаться Сонику теперь, – это не только сказочные замки, зеленые луга и поля, но и куда более мрачные места. Например, огромные шахты, скрытые глубоко под землей.



Rings позволил издателю заговорить о создании вполне самостоятельного сериала, частью которого и станет Sonic and the Black Knight.

Вооружен и очень опасен!

Если события Sonic and the Secret Rings разворачивались в мире арабских сказок, а в роли главного злодея выступал коварный джинн, то Sonic and the Black Knight перенесет нас с вами в эпоху короля Артура и рыцарей Круглого Стола. На этот раз вмешательство Соника потребовалось волшебнице Мерлине – именно она решила, что отважный еж сможет одолеть свирепого Черного Рыцаря и восстановить порядок в некогда благополучном Камелоте. К слову, закованный в непробиваемые латы тиран еще недавно был упомянутым выше Артуром, но некая злая сила вдруг превратила мудрого правителя в кровожадного убийцу, напрочь позабывшего, что такое милосердие и справедливость. Так что у главного героя появится сразу две задачи. Первая – выколотить дурь из потерявшего человеческий облик монарха. Вторая – выяснить причину приключившейся с Артуром метаморфозы. Ведь хорошо известно: добрые короли за здорово живешь в темных рыцарей не превращаются. А потому, вооружившись верным мечом...

Стоп-стоп-стоп! Соник, разумеется, пацифистом никогда не был, но любому оружию всегда предпочитал кулаки да иголки. Откуда бы в его арсенале взяться мечу? За ответом вновь обращаемся к Мерлине: предусмотрительная колдунья сочла, что традиционные для бравого ежа методы борьбы в случае с Черным Рыцарем могут оказаться не слишком эффективными, и вооружила Соника по последнему слову средневековой техники, вручив клинок Калибур. Так что теперь к непременным скоростным побежкам добавится новый элемент – фехтование при помощи пресловутого Wii-пульта. Любопытная идея, но вот насколько удачной окажется ее воплощение?

Рыцари колючего стола

Судя по всему, игровой процесс, в общем и целом, будет повторять Sonic and the Secret Rings. Каждый уровень (а их обещают не-

сколько десятков) представляет собой не слишком длинную, но достаточно извилистую «трассу», битком набитую всевозможными препятствиями и, конечно же, всевозможными противниками. При этом, для достижения наилучшего результата, ежа заставят не просто добежать до финишной черты, но и выполнить различные дополнительные условия – например, собрать определенное количество золотых колец, благополучно миновать череду специальных ловушек или одолеть злобного босса. Полученная по окончании уровня награда напрямую зависит от ваших успехов – причем у тех, кто останется недоволен достижениями, всегда будет возможность пройти этап снова, попытавшись исправить допущенные ранее ошибки. Пока неизвестно, перекочует ли в Sonic and the Black Knight система накопления опыта, который, напомним, был необходим для разучивания десятков дополнительных способностей и навыков – хотя сами навыки почти наверняка появятся и в новой игре. А вот управление обещает измениться достаточно сильно: если в Sonic and the Secret Rings контролировать движения и действия персонажа разрешалось только при помощи пульта, то в Sonic and the Black Knight придется задействовать и нунчак – скажется, что Соник отныне не только бегает да прыгает, но и фехтует. Любопытно, удастся ли Sonic Team, учитывая эти корректизы, сделать управление удобным и функциональным – тем более что и в прошлый раз его никак нельзя было назвать идеальным.

Зато графика никаких опасений не вызывает – пусть даже речь идет о не слишком мощной Nintendo Wii, где технологии давно отодвинуты на задний план. Уровни хоть и невелики, весьма и весьма разнообразны: Сонику предстоит побегать по традиционным зеленым лужайкам, наведаться в живописные средневековые города и побывать среди мрачных безлюдных развалин. Выглядят все декорации просто отлично, но вместе с тем абсолютно узнаваемо – присущий вселенной синего ежа стиль не спутать ни с чем. Обязательная для Соника скорость тоже тут как тут, так что как следует осмотреться едва ли удастся.

Большая часть ранних выпусков Sonic the Hedgehog не баловала нас общением с обывателями – кроме нашего героя и помогающих ему персонажей, уровни, как правило, населяли только многочисленные роботы, созданные главным злодеем, да еще непоседливые Chao, которых приходилось спасать. С приходом современных игровых платформ разработчики принялись активно экспериментировать с «социальной» составляющей. В новых частях сериала все чаще стали появляться диалоги, а вскоре замаячили и совсем уж непривычные прежде NPC, которые могли поделиться ценной информацией, а то и что-нибудь продать. Sonic and the Black Knight эту традицию продолжит – на многих уровнях еху повстречаются ни в чем не повинные (или все-таки повинные?) жители Камелота и окрестностей, которым можно либо помочь, либо в помощь отказать. В зависимости от принятого решения «рыцарский» рейтинг персонажа взлетит до небес или, наоборот, понизится. Заранее предупреждаем – добрые дела позволят не только гордиться собой, но и приобретать предметы у тех, кому вы помогли.



Вверху: Для игры, где придется много и часто бегать, в Sonic and the Black Knight подозрительно густонаселенные уровни – местные жители так и норовят оказаться под ногами у мчащегося вперед главного героя.

Средневековые предрассудки

Непростая судьба многих проектов с участием Соника научила нас не торопиться с выводами – ведь даже самые многообещающие затеи колючего бегуна нередко оборачивались полным провалом. Какая участь постигнет безусловно интересующую Sonic and the Black Knight, мы узнаем уже через несколько месяцев. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПУТАНИЦА Игру, о которой идет речь, ни в коем случае нельзя путать с ее давней тезкой, тоже Fuel. Она разрабатывалась студией Fireteam для PC и Xbox, и «Акелла» даже успела согласиться на издание Fuel в России. Впервые о ней было рассказано в 2000 году, в 2002 году она уже демонстрировалась на E3, после чего на четыре года пропала из поля зрения прессы. Одно время ходили слухи о выпуске для внутреннего японского рынка, однако вскоре Fuel была официально отменена. А жаль, ведь в ней планировалось совместить гонки сразу на трех средствах передвижения: внедорожниках, квадроциклах и гидроциклах.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PC и PlayStation 3
Жанр: racing, offroad
Зарубежный издатель: Codemasters (США)
Российский дистрибутор: не объявлен
Разработчик: Asobo Studio
Количество игроков: не объявлено
Дата выхода: II квартал 2009 года (Европа)
Онлайн: www.codemasters.com
Страна происхождения: Франция



Вверху: Голый по пояс, зато в шлеме... Безопасность превыше всего!



Вверху: Грязь, вроде бы, и летит из-под колес, но пока не столь живописно, как в MotorStorm.

Fuel

ЧТО ЗНАЕМ? Недавно мы рассказывали о Ride to Hell, и на вас, быть может, произвела впечатление заявленная площадь тамошнего игрового мира – 95 кв. км. Так вот, у создателей гоночной игры Fuel амбиции куда более масштабны – 14 тысяч квадратных километров! На таких просторах немудрено и заблудиться, поэтому разработчики обещают имитацию GPS-навигатора, чтобы все было по-настоящему. В нашем распоряжении – просторы Северной Америки. Не всей, конечно, – например, западное побережье, где катается главный герой все той же Ride to Hell, согласно здешней легенде, полностью разорено. Виной всему на этот раз глобальное потепление. В альтернативной реальности, придуманной сценаристом, собраны все ночные кошмары эколога: наводнения, торнадо, песчаные бури... Между тем пришлились и пустыни кое-кому по вкусу. Отчаянные фанаты скорости отправились в бесплодную глуши, чтобы про-

водить там гонки на навороченных авто, пусть даже цены на бензин, вследствие многочисленных природных катаклизмов, достигли прямо-таки космических высот. И наш герой, понятное дело, именно таков, кочует с места на место. В каждой гонке – до 16 участников. Вывести на трассу предстоит мотоциклы, тягачи, грузовики, внедорожники – словом, весь колесный парк какой-нибудь MotorStorm. Всего нас ждет семь десятков различных «лошадок».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На гонки по бездорожью в лучших традициях GRID и DiRT – хорошо зарекомендовавших себя игр от той же Codemasters.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неопытности и наполовинок планов разработчика, который в прошлом отличился разве что интерактивными версиями WALL-E и Garfield. И того, что столь огромные пространства склеяют по методу copy/paste.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



МОНСТРЫ ПРОТИВ ПРИШЕЛЬЦЕВ Первоначальная дата выхода фильма в прокат была передвинута из-за конкуренции со стороны другой «полностью трехмерной» картины, очередной истории из популярного цикла Avatar. В обеих картинах используются инновационные технологии 3D-графики, которые позволяют улучшить изображение и «создавать фильмы в 3D, а не конвертировать их в трехмерные уже после создания». К играм этот технологический прорыв, очевидно, никакого отношения не имеет.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, PC, Wii
Жанр: action-adventure, platform
Зарубежный издатель: Activision
Российский дистрибутор: Софт Клаб
Разработчик: Activision
Количество игроков: 1
Дата выхода: I квартал 2009 года
Онлайн: www.monstersvsaliens.com
Страна происхождения: США



Monsters vs. Aliens

ЧТО ЗНАЕМ? В ноябре компания Activision анонсировала игру по мотивам одноименного мультфильма студии DreamWorks на все платформы разом – и домашние, и портативные. И расскажет она о том, как чудовища нашей планеты сражаются с инопланетянами. В списке монстров, помимо узнаваемых (и ожидаемых) страшлив, можно наткнуться и на простую калифорнийскую девушку Сюзан Мёрфи, чей рост, вследствие контакта с упавшим во время свадьбы метеоритом, отныне равен пятнадцати метрам. Пойманную армией США и направленную на изучение в специальное ведомство, что занимается делами существ, которых вряд ли получится отыскать в детской энциклопедии, ее вводят в курс дела и рассказывают об угрозе инопланетной интервенции. Что случилось дальше, узнаем весной – либо из фильма, либо из игры, благо предполагается, что в данном случае

одно будет в точности повторять другое. Вероятность того, что выбор падет все же на мультфильм, велика: судя по скриншотам, консольные версии пока полагаются лишь на весьма посредственную графику, а нежелание разработчиков делиться подробностями отнюдь не прибавляет оптимизма.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На хороший дизайн смешных и трогательных монстров, которых тут же захочется полюбить, на удобное управление, на заставки из мультфильма и «честную» озвучку от известных актеров – например, Хью Лори.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразных миссий, слепо и бездумно «дополняющих» эпизоды из фильма, малой художественной ценности, непривлекающей графики и частенько сопутствующей подобным играм чрезмерной «детской».

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ШТАБНЫЕ КАРТЫ, ДВЕ КОЛОДЫ Коллекционные карточные игры давно приступили к завоеванию мира игр компьютерных. Но если поначалу нас ждали лишь виртуальные воплощения известных настолок (наподобие Magic: The Gathering), то впоследствии к механике ККИ стали примешивать элементы пошаговых и «непрерывных» стратегий, а позже – еще и выводить проекты на просторы онлайн. Как тут не вспомнить грядущую BattleForge или отечественных «Демиургов»? Так что The Far Wilds сложно назвать чем-то инновационным, она просто продолжает традиции.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy.turn-based.fantasy
Зарубежный издатель: Code Collective
Российский издатель: не объявлен
Разработчик: Code Collective
Количество игроков: до 4
Дата выхода: I квартал 2009 года
Онлайн: www.thefarwilds.com
Страна происхождения: США



Вверху: Графическую реализацию боев прогрессивной не назовешь. Зато сами коллекционные карты выполнены очень качественно.

Внизу: Здешний мир – типичное фэнтези. Даже расы легко узнаваемы, пока их только три: эльфы, гномы и нежить.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РОЛИКИ ЗА ТУГРИКИ? Street Gears будет распространяться бесплатно. Как же издатели собираются получать прибыль? Наверное, продавая одежду и аксессуары внутри игры, а также за счет рекламы. Пока распространители продумывают схемы заработка, вы можете уже сейчас познакомиться со Street Gears поближе – как раз на момент написания материала было окончено закрытое бета-тестирование для 4000 избранных и стало известно об открытом для всех без исключения.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: role-playing.MMO/sports.alternative
Зарубежный издатель: Gala Networks
Российский издатель: не объявлен
Разработчик: NFlavor Corporation
Количество игроков: тысячи
Дата выхода: 2009 год
Онлайн: sg.gpotato.eu
Страна происхождения: Корея



Вверху: Обещано более двухсот заданий от NPC, будут и мини-игры – для тех, кому квестов и обычных соревнований мало.

Внизу: Как выполнить трюк и набрать скорость перед самым финишем? Очень просто – надо вовремя употреблять энергетики. Лишь бы разработчики не нарушили баланс, сделав их слишком дешевыми.

The Far Wilds

ЧТО ЗНАЕМ? Если взять коллекционную карточную игру (ККИ), но предложить соперникам сражаться не на реальном или виртуальном столе, а на гексагональном поле, где каждая примененная карта моментально превращается в существа, здание или заклинание, то на выходе получится The Far Wilds – дебютная разработка Code Collective. В игре вам придется доказывать свою состоятельность не только в пошаговых боях, но и в сбое из доступных карт «самой-самой лучшей колоды» перед битвами. Хотя, чтобы составить что-то приличное, придется добывать «сильные» карточки, стоят которые (конечно в игровой валюте!) достаточно дорого. Впрочем, для особо нетерпеливых предусмотрена возможность вложения реальных денег (причем немалых, учитывая, что проект пока еще в стадии открытого бета-теста). Но главное все-таки – бои, где, используя

зую особенности рельефа, грамотно применяя карты, умело перемещая существ и делая нестандартные ходы, можно победить соперника с более сильной колодой (не говоря уже об AI, битвы с которым тоже присутствуют). А так как в массе своей сражения скоротечны и не дают заскучать, шанс добиться успеха у The Far Wilds есть. Хотя схожая по концепции Battleforge пока представляется более интересной.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На бессонные ночи, проведенные в размышлениях о сборе колод и способах блеснуть талантами стратега в жарких битвах с соперниками.

ЧЕГО БОИМСЯ? Невозможности преуспеть в игре без постоянного вливания в нее реальных денег и долгой, возможно, многомесячной правки баланса.

Street Gears

ЧТО ЗНАЕМ? Иногда хочется отдохнуть даже от World of Warcraft. Но при этом не переключаться на Age of Conan: Hyborian Adventures, а взять что-то хоть и много-пользовательское, но совершенно не похожее на уже известные хиты. К примеру, в 2009 году нас порадуют разработчики Street Gears, предлагающие всем принять участие в необычных спортивных соревнованиях. Графика и основные составляющие – в лучших традициях Jet Set Radio, одной из самых запоминающихся игр для некогда популярной Dreamcast. Игрокам предстоит все так же управлять отрицающими законами физики роллерами: главное блюдо – соревнования на скорость и ловкость. Однако найдется место и задания от NPC – нужно будет доставлять посылки по адресам, показывать трюки, стараясь уложиться в отведенное время, и заниматься прочей роллерской подножиной. И, конечно, общаться и просто прогуливаться по улицам, ведь город Park Town (пока что назван только он один,

но мы не исключаем появления и других) создан не только для соревнований, но и для свободного перемещения. Огорчает лишь одно – на момент релиза трасс различной степени сложности будет меньше десятка. С другой стороны, если Street Gears заинтересует игроков, новые треки будут появляться очень быстро.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что сразу после официального релиза нам предложат огромное количество свежих трасс, необъезженных моделей роликовых коньков и невиданных ранее трюков. Что новинка заинтересует многих геймеров и играть в Street Gears окажется не скучно.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что новые трассы и трюки будут появляться очень редко, а разработчики так и не включат поддержку английского (если вы знаете французского или немецкого, вас это не должно пугать – этими языками Street Gears «владеет»).

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Наталья Одинцова

Американские аналитики бьют тревогу: в самую горячую пору – канун рождественских праздников – Call of Duty: World at War подешевела на \$10. Дорогой и весьма значимый для Activision проект вышел не так уж давно (в середине ноября 2008 года), и никто не ожидал, что его уценят так быстро. Заодно Activision удешевила Guitar Hero: World Tour, да и другие издательства последовали ее примеру – взять хоть EA и Ubisoft. Теперь в индустрии гадают: вдруг тенденция занижать стоимость новинок приживется и в 2009 году? А гадая, заодно пересматривают прогнозы доходов (в сторону снижения) и предрекают, что игровым компаниям, возможно, придется куда туже затянут пояса, чем они изначально рассчитывали. Простые геймеры далеки от переживаний аналитиков и попросту радуются скидкам.

Главные люди индустрии

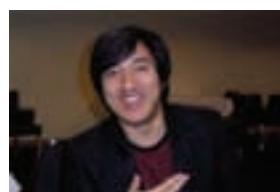
Что сейчас делает...



Хиронобу Сакагути

создатель Final Fantasy

Больше не трудится над RPG Cry On и все еще присматривает за Blue Dragon Plus.



Гоити Суда

создатель No More Heroes

Подумывает над тем, чтобы изменить название сиквела No More Heroes.



Питер Молинье

защитник собак и автор Fable

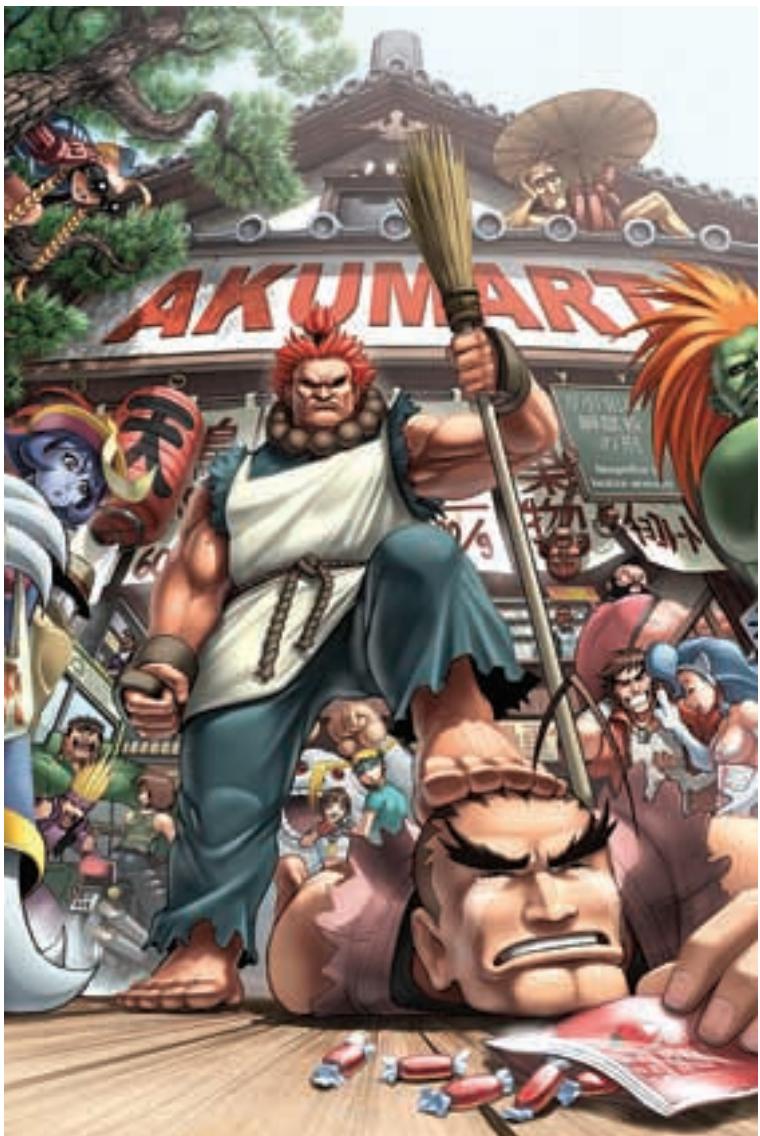
Готовится к выступлению на мартовской GDC в Сан-Франциско.



Кадзума Канеко

главный художник компании Atlus

Закончил работу над Megami Ibunroku: Devil Survivor для DS.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Файтинги. Вчера. Сего...дня. Завтра. Всегда

36

Интервью

Дайске Исиватари

48

Йосики Окамото

54

Эмико Ивасаки

58

Авторская колонка

Евгения Никонорова

62

Сергея Уварова

64

Алексея Арбатского

66

Смотрите
также



Аналитика на DVD

Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



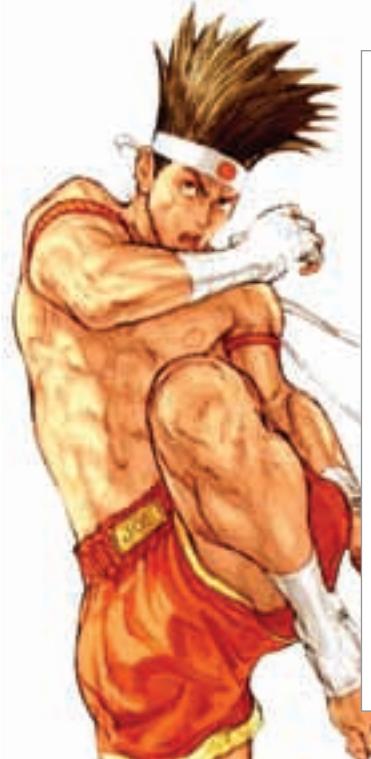
Аналитика онлайн

Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV

Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парад Великобритании

1	FIFA 09	Electronic Arts
2	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
3	Mario Kart Wii	Nintendo
4	Need for Speed: Undercover	Electronic Arts
5	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
6	Wii Play	Nintendo
7	Quantum of Solace	Activision
8	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
9	Tomb Raider: Underworld	Eidos
10	Wii Fit	Nintendo

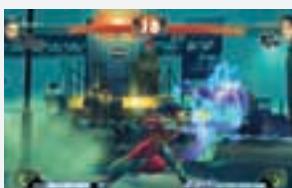
Хит-парад Японии

1	Dissidia: Final Fantasy	Square Enix	PSP
2	Gundam Musou 2	Namco Bandai	PS3
3	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	Wii
4	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	DS
5	Tales of Hearts	Namco Bandai	DS
6	Gundam Musou 2	Namco Bandai	PS2
7	Wagamama Fasion: Gals Mode	Nintendo	DS
8	Fate/Unlimtied Codes	Capcom	PS2
9	Pokemon Platinum	Nintendo	DS
10	Taiko no Tatsujin Wii	Nintendo	Wii

События прошлых лет

Год назад

Take-Two реализовала два миллиона копий BioShock, продажи Xbox 360 в Японии по-прежнему мизерны, а Capcom раскрывает подробности Street Fighter IV.



Пять лет назад

JoWood делится информацией о Gothic II, а тем временем Gearbox Software ударными темпами портирует Halo: Combat Evolved с Xbox на PC.



Восемь лет назад

Главное событие месяца – первые официальные известия о долгожданной Final Fantasy X. Нам обещают суперреалистичную графику и сильный сюжет.



Новые темы



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)

Вторая серия игрофильма Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

[Смотрите на DVD](#)



Файтинги

Вчера. Сегодня. Завтра. Всегда

Жанр fighting существует уже добрую четверть века. Чего только за это время не было, но сколько еще интересного нас ждет впереди!

[Читайте на странице 36](#)



Интервью: Дайске Исиватари

Создатель сериала двухмерных файтингов Guilty Gear – художник, музыкант и геймдизайнер – отвечает на вопросы «СИ».

[Читайте на странице 48](#)

файт

Жанр: fighting

Что же это такое, файтинг? Десятилетия эволюции жанра вывели причудливую формулу: «это соревновательная игра, представляющая собой рукопашный (или с применением холодного оружия) поединок примерно равных по силе персонажей, напрямую управляемых игроком». Это определение позволяет отсеять beat'em up, которые некоторые источники по-прежнему причисляют к файтингам, но все еще не способно вывести за скобки многочисленные спортивные игры, вроде «симуляторов» бокса, борьбы, фехтования и пр. И вот это уже проблема. Действительно, нет никаких серьезных оснований не считать файтингами, к примеру, *Fight Night Round 3* или игры по лицензиям UFC и WWF. С другой стороны, достаточно тяжело «вычеркнуть» *Rumble Roses XX* и *Bushido Blade*. Если заглянуть в историю, легко заметить, как из канона безжалостно вымарывались все «неудобные» проекты с периферии жанра (взять хоть ту же *Warrior*, которой суждено было стать «первой в жанре», или *4D Boxing* – « первую трехмерную игру-поединок»).

Иногда создается впечатление, что поклонники файтингов банально не приемлют любые попытки разработчиков отказаться от привычных суперударов или подменить линейки жизни чем-нибудь вроде «выносливости», но при этом не имеют ничего против сугубо магических сражений вроде *Dragon Ball Z*, *Eretzvaju* и «полетов с перестрелками» *Destrega*. Одно время файтингами не принято было считать любые игры с оружием, хоть статистику и портила «неудобная» *Budokan*, предложившая сражаться как с оружием, так и без, но когда в японских аркадных залах появились собственные weapon-based файтинги (в первую очередь *The Last Blade* и *Samurai Spirits* от SNK), с этой иллюзией пришлось расстаться. Закрепили успех уже трехмерные *Star Gladiator* от Capcom и *Soul Edge* от Namco.

Отдельная песня – так называемые fighting.4x4, позволяющие выпустить на арену (как правило, в изометрии) до четырех бойцов единовременно. Оказалось, что классические «рэслнги» при минимальных изменениях вполне способны прокрасться в жанр, из которого были изгнаны, под видом *Power Stone*, *Thrill Kill*, *Wu-Tang: Shaolin Style* и даже *Super Smash Bros.*, а ведь впервые этот трюк провернули еще *IK+* и *Fist+* в середине восьмидесятых.

Так может, сегодня, когда жанр застыл в одной форме и не решается двигаться дальше, издателям пора оглядеться по сторонам и вырастить на смену *Karate Champ*, *Street Fighter II* и *Virtua Fighter* какую-то новую – четвертую – концепцию? Ведь хороших идей у разработчиков полно, да только нынче нужен еще и бюджет.



Вчера.

Сегодня.

Завтра.

Всегда.

ФАЙТИНГИ. ВЧЕРА. СЕГОДНЯ. ЗАВТРА. ВСЕГДА

Взгляд исподтишка



Артём Шорохов

П

ожалуй, не найдется другого жанра видеоигр, чьи адепты столь же рьяно учреждали настоящий культ вокруг едва ли не каждого успешного проекта. Рынок файтингов невелик, но файтопоклонники при этом – одни из самых любящих и преданных геймеров, верно чтущие традиции и любознательные до всего нового. Легенды о том, чем жил и дышал один из самых причудливых жанров, передаются из уст в уста, от поколения к поколению. Внесем свою лепту и мы.

Для начала давайте сразу условимся: на сей раз «Страна Игр» не пытается каталогизировать все известные игры, не станет потрошить и разглядывать тушки любимых хитов и прочими способами вгонять читателя в скуку. Мы сосредоточимся лишь на... самом любопытном. И почетное право каждого – дополнить эту статью всеми лучшими воспоминаниями собственной геймерской жизни и продолжать дополнять ее в будущем. Потому что, как бы ни стенали скептики, ничто еще не кончено и бой продолжается.

Давняя традиция учит нас разделять каждую историю успеха на три ключевых этапа. «Ранние годы» должны поведать о рождении концептуально свежего явления, о блуждании со свечой во тьме, о гениях-одиночках, глупых ошибках и случайных открытиях. Для файтингов это наивные восьмидесятые, золотое время расцвета аркадных залов, копеечных спрайтовых хитов на все времена, низкой стоимости на «входной билет» для маленьких, но, конечно, ужасно талантливых студий и неустанного эксперимента над формой.

«Зрелость» – период становления: правила назначены, лидеры определены, квалификации пройдены – в разгаре гонка за качеством и бескомпромиссная война концепций. Вторая половина девяностых с высоты сегодняшнего «прекрасного далёка» представляется этаким чугунным котлом с

буурящим ведминским варевом. Все сражались со всеми: еще ломали друг о друга копья Sega и Nintendo, еще не утихи крестовые походы SNK-фэнов за священным граалем Сарсом, еще не устали западные критики хоронить «устаревшие мультишные драки», скватившиеся с новоявленными «современно оцифрованными», а «безжетонная» Neo Geo AES еще просилась в каждый дом, суля невиданную экономию карманных денег на мороженое. Но уже была взята главная на сегодня высота – и не только жанра, всей индустрии в целом. Видеоигры уверенно шагнули в третье измерение, и варево в котле взбурило с новой силой.

Финал, как ни горько, – стагнация и дряхлость, та самая пора, когда сильные окончательно выжимают с арены слабых, а новичкам не рады. Жанр замыкается в себе, конкуренция затухает, и еще совсем недавно готовые перегрызть друг другу глотки поклонники месяцами мыкаются от выпуска до выпуска немногочисленных сериалов-ветеранов. Этому учит нас жестокая традиция. И это, как вы уже догадались, наши дни. Но давайте же скорее сдаем пыль времен.

Истоки нынешнего файтинга следует искать задолго до выхода Street Fighter и его многочисленных подражателей, фундамент заложен гораздо раньше. При определенной гибкости фантазии легко представить, что появление целого жанра было предопределено еще в 1961 году, в тот самый день, когда группа студентов во главе со Стивом Расселом придумала концепцию знаменитой Spacewar! – не просто самой первой компьютерной игры, но при этом еще и игры соревновательной. 48 лет назад ни о какой симуляции искусственного интеллекта не могло быть и речи, и потому Spacewar! изначально полагалась на инстинкт соперничества двух живых игроков. Как и в последовавшей за ней Pong, здесь Player 1 и Player 2 состязались на экране-ринге, находясь в совершенно равных условиях и полагаясь



лишь на собственное мастерство, реакцию и хитрость. Гораздо позже крошечный звездолет расстреливал пришельцев, симпатяга Пакмен дурил несчастных привидений, а усатый водопроводчик крушил головой кирпичи, на многие годы возводя эгоцентричную концепцию «человек против машины» на престол игровой индустрии. Как и Pong, примитивные «боксерские» игры, вроде Heavyweight Champ (Sega, 1976), быстро сошли со сцены, вынудив детей и взрослых истреблять бездушных компьютерных монстров вместо друг друга, меряясь лишь количеством набранных очков. И лишь вопросом времени было, как скоро армию летающих, стреляющих и прыгающих спрайтов пополнят спрайты дерущиеся.

Начало восьмидесятых в американском синема-культе запомнилось не только новыми веяниями в жанре мелодрамы и бесчинствами категории Б, предлагавшей подросткам резню и стрельбу всех мастеров, – тогда же окончательно сформировался устойчивый спрос на восточные боевые искусства. И неважно, сколь плохо справлялись с делом многочисленные последователи Брюса Ли, главное – в головах потенциальных потребителей образ героя, красиво вышибающего из злодеев дух, зубы и грязные помыслы при помощи собственных ног и рук, укрепился всерьез и, как тогда казалось, надолго. А где есть спрос, там всегда найдется место пересказам успешных «обычных» игр в соответствующем антураже.

Здесь позвольте пропустить череду проектов вида «А пусть он бьет кулаком вместо палицы!» и продолжить рассказ с того места, когда начали вдруг появляться более интересные для нас проекты на стыке зарождающегося файтинга и классических «поэкраных» бродилок.

Сейчас это, должно быть, звучит странновато (а потому и мало где упоминается), но первым признанным файтингом стала японская Karate Do (Karate Champ на Западе, 1984), практически тут же обзаведшаяся

VS-переизданием и... «девчачьей версией» под названием Taisen Karate Do: Bishojo Seishun Hen. Известная в те годы концептуально сходной игрой The Big Pro-Wrestling студия Technos Japan (в дальнейшем она подарила миру знаменитые Renegade и Double Dragon), фактически переложила простейшую «боксерскую» концепцию на символику одного из самых популярных тогда видов боевых искусств – карате. Именно здесь восточное боевое искусство отпочковалось от однокнопочных «боксов» да «рэ슬ингов», и именно Karate Do впервые попыталась представить поединок как противостояние умелых и ловких бойцов, а не соревнование на скорость и своевременность нажатия клавиши «удар». Главное в ней – два джойстика. А если погнаться за исторической точностью, то и все четыре. В VS-варианте Karate Do была создана именно для аркадных автоматов, где на одних только стиках (без всяких кнопок: левая рукоять для перемещений, правая для ударов) вновь сражались друг с другом вполне живые люди, управляющие одинаковыми спортсменами – в белой и красной форме. Позднее пришли и домашние «кнопочные» варианты, но это уже не столь интересно, ведь основа была уже заложена. Своебразной данью уважения тому, чем явилась эта игра для поклонников восточных боевых искусств, впоследствии стала знаменитая сцена из фильма «Кровавый спорт» (1988), где персонажи Жан-Клода Ван Дамма и Дональда Гибба сражаются друг с другом именно на игровом автомате Karate Champ. Иронично, но «тот самый» Street Fighter, дебютировавший в японских аркадных залах в 1987 году, также представил игрокам двух «клонированных» героев-каратистов Рю и Кена, и они тоже различались лишь цветом костюма – белым и красным соответственно. На что указывает подобное совпадение, мировая история видеогр оставляет решать вам. А мы вернемся в год 1985-й, который запомнился



Test your might!

Раз уж первые файтинги выросли из карате, неудивительно, что они унаследовали некоторые традиции и мифы японского боевого искусства. Так, в первых спортивных карате-играх, вроде Karate Champ, Fist или IK, разработчики старались отразить рост умений вашего персонажа. И прежде всего это было сделано, заставляя игрока добиваться черного пояса, побеждая все более и более сильных соперников. Как правило, присуждение нового пояса происходило автоматически после некоторого числа схваток, но иногда, чтобы разнообразить игровой процесс, игрока заставляли «выдержать экзамен» – разбить несколько досок (по-научному это называется «тамеси-вари»), отбить брошенные предметы или даже сразиться с быком (больше о быках вы узнаете из истории карате стиля кёкусинкай). Подобные «аркадные вставки» не то чтобы хорошо прижились в жанре (нет, мы не забыли Test your might! из Mortal Kombat), но породили понятие «бонус-раунда», которое в дальнейшем было подхвачено японскими разработчиками в файтингах «второй волны» и даже стало объектом пародий (кто не помнит «сражение с автомобилем» в Street Fighter!). Но высшей точки явление достигло с выходом Waku Waku 7 (1996), представившей миру Бонус-куна – злобный мешок с песком для отработки ударов, оживленный и обученный боссом другой игры, Galaxy Fight (1995). Безрукий и безногий Бонус-кун являлся, тем не менее, вполне самостоятельным персонажем и без стеснения насмехался над Рю, копируя все его суперудары и стойки. После такой наготы ни «деревянный человек» Мокудзин из Tekken, ни «уровень с джипами» в God Hand уже как-то не котируются.



Справа:
Рю,
Street Fighter.

Внизу:
Кен,
Street Fighter.



Шоу двойников



Начало девяностых – та дремучая эпоха, когда на спрайтах экономили (особенно тую было на консолях), а баланс еще был едва зарождающимся понятием. Поскольку само понятие жанра предполагает равные силы и возможности для любого, формально в соперничестве вступали совершенно идентичные персонажи, лишь по-разному раскрашенные. (Начиналось все, напомним, с «боксерских» концепций, когда самого понятия разных персонажей еще не существовало; позднее эта ветвь развития вылилась в спортивные и псевдоспортивные соревнования бойцов одинаковых возможностей, чьими модификаторами являются не уникальные приемы, а персональные характеристики, вроде ловкости, скорости, силы удара, выносливости и т.д.) Принимая во внимание желание игроков максимально персонализировать своих героев и расширяя пользовательские возможности, перв – как в плане их внешности, так и сугубо геймплейно. В играх толстяки, ниндзя и китайские старцы. А коли спрайты нимировать. Так и возникли суперудары – то немногое, что

вопроходцы жанра как могли усиливали различия между героями – как в плане их внешности, так и сугубо геймплейно. В играх-поединках появились стройные женщины, а также всевозможные толстяки, ниндзя и китайские старцы. А коли спрайты персонажей все равно различались, не грех было по-разному их анимировать. Так и возникли суперудары – то немногое, что на заре жанра могло всерьез отличить Рю от Кена, а Саб-Зиро от Скорпиона. В дальнейшем, во времена массовой экспансии файтингов на домашние платформы, такой подход к экономии породил многих раздражавшее явление «двойничества». Хилого запаса памяти в картриджах (да и некоторых автоматах) хватало лишь на небольшое количество спрайтов, и потому к определенному моменту «честно» увеличивать число героев стало невозможно или невыгодно. Выход нашелся быстро – то и дело в файтингах проскальзывали герои-двойники, подчистую копирующие исходных персонажей, отличаясь от них лишь расцветкой спрайта и несколькими кадрами анимации суперударов. С точки зрения геймплея, баланса и боевой системы в целом, на тот момент «двойничество» являлось хорошим ходом, позволяющим быстро, дешево и относительно просто дать игрокам большую свободу выбора. Особенно, впрочем, этим трюком в Японии не заигрывались, оставив его на откуп разработчикам с материков. Высшей точкой «шоу двойников» считаются *Ultimate Mortal Kombat 3* и *Mortal Kombat Trilogy*.



сразу двумя «предшественниками великого Street Fighter» – The Way of the Exploding Fist, продолжившим в видеоиграх тему главного японского боевого искусства, и Yie Ar Kung-Fu, сыгравшей на всеобщей любви к китайским кунг-фу фильмам.

Но сперва – небольшое отступление, чтобы лучше представить ситуацию. Итак, в США бум восточных боевых искусств, спровоцированный во многом фильмами Брюса Ли, к этому времени вылился во множество мелких школ карате. Помимо прочего, в этих додзё и на многочисленных соревнованиях практиковались бесконтактные спарринги «на очки», иногда – по ученическим правилам (вроде дзи-иппон кумите), с ограничением свободы перемещения спортсменов несколькими шагами и возвращением их на исходную позицию после каждой результативной атаки. С легкой подачи Karate Champ именно этот вариант на какое-то время определил лицо пока еще даже не жанра – так, не скольких игр-подражательниц: чрезвычайно короткие, напоминающие «камень-ножницы-бумага» раунды, никакой линейки жизни, непредсказуемые результаты схваток. Вдобавок и саму по себе Karate Champ не назвать безгрешной: удары засчитывались кое-как, а блок был почти полностью бесполезен (им, в общем-то, с переменным успехом пользовался только AI). The Way of the Exploding Fist от Melbourne House, не привнеся ничего кардинально нового, отчасти сумел решить все эти проблемы и даже ненадолго ввел в жанр любопытную, но чересчур громоздкую систему блокирования (отдельные комбинации для каждого из двух типов защиты). Этим опытом в дальнейшем воспользовались ми-ни-сериалы International Karate (1986-1987) и Barbarian (1988-1989), но в целом идея не прижилась. Так, выпущенная в 1985 году Yie Ar Kung-Fu от Konami вообще не позволяла главному герою защищаться – только нападать. Почему «главному герою»? Потому что, несмотря на формальное наличие VS-режи-

ПЕРВЫМ ПРИЗНАННЫМ
ФАЙТИНГОМ СТАЛА
ЯПОНСКАЯ KARATE DO
(KARATE CHAMP
НА ЗАПАДЕ, 1984).

Мои любимые удары

Параллельно с «классической» постоянно дорабатывалась и «спортивная» ветвь файтингов, которым нужно было что-то противопоставить суперударам. Тут можно вспомнить Panza Kick Boxing (1990) и ее на скорую руку переименованный сиквел Best of the Best: Championship Karate (поскольку в Японии не увлекались американскими карате-фильмами, там она была выпущена под «более родным» названием The Kick Boxing) от Futura, элегантно развившей концепцию «стилей» из Budokan. Всевозможных атакующих движений здесь было гораздо больше, чем под силу запомнить и воспроизвести обычному геймеру, и Panza предлагала несколько «бойцов-сборников» на выбор – каждый с набором «как бы уникальных» умений, отзывавшихся на стандартные комбинации клавиш. Особым шиком считалось создать «свой стиль», собственно рукою подобрав и назначив на шорткейты наиболее эффективные техники. Сходными решениями много позже нас «удивляли» немногочисленные файтинги-конструкторы, включая Fighter Maker (1998), Kakuge-Yaro: Fighting Game Creator (2000), Soul Calibur III (2005), Mortal Kombat: Armageddon (2006) и, в некотором смысле, даже монструозный M.U.G.E.N.



ма, эта игра в первую очередь предназначалась для одного игрока – тогда это казалось интереснее, удобнее и привычнее. Тем не менее, именно Konami жанр обязан появлением линейки жизни (в 1985-м она представляла собой шкалу из восьми делений – по одному на каждый пропущенный удар) и набором из нескольких непохожих персонажей, владеющих различными спецударами (в *Yie Ar Kung-Fu* можно найти истоки всех фирменных приемов жанра). Именно эти идеи два года спустя и скопируют дизайнеры Capcom Такаси Нисиэя и Хороси Мацумото, создавая самый первый *Street Fighter*. Вселенской справедливости ради упомянем и вторую файтинг-игру от Konami за 1985 год – *Galactic Warriors*, также предложившую нескольких непохожих персонажей с разными ударами и линейку жизни, но по ряду причин не сохранившуюся в памяти людской.

Помимо нескольких файтингов, 1985-й принес и не меньше дюжины «боксов», предлагавших, в общем-то все то же самое: череду одинаковых схваток со всеми свирепеющими противниками и чемпионский титул где-то в конце. «Проходит» такие игры, не находя попутно ничего нового, было не очень-то интересно. Аркадная модель выколачивания денег из сугубо соревновательных развлечений еще толком не оформилась, и рынок настойчиво требовал интересных приключений «на одного». В те годы нарождающийся жанр чуть было не свернулся на крючью тропку «драк с прохождением». Все народившиеся в то время игры – *Yie Ar Kung-Fu*, *Black Belt*, *Karateka* и даже сиквел *Fist* – больше напо-

минали платформенные beat'em up, нежели классические единоборства, и в этом смысле *Street Fighter* 1987 года вполне мог бы затеряться в тени, если бы не заинтересовал Акиру Ниситани и Акиру Ясуду (мы помним их под псевдонимами *Nin-Nin* и *Akiman*) кое-какими находками.

Дальнейшее известно. До 1991 года виртуальные единоборства еще копались в спортивной песочнице с одинаковыми бойцами, не ведая спецударов (в том виде, в каком мы их знаем сейчас) да подворовывая друг у друга анимацию и скучные, выдохшиеся идеи. Конечно, заигрывания с изометрией в *Thai Boxing* (1986), попытка выстроить состязание при помощи бросков в *Brian Jack's Uchi Mata* (1986), три участника боя за раз в *International Karate +* (1987) и бесконечное перепрыгивание кинжалов наряду с крушением досок, кирпичей и черепицы между схватками в каждой второй игре – это было весело, но так и не вылилось во что-то серьезное. Как не получила дальнейшего развития и замечательная *Budokan* (1989) от Electronic Arts, впервые предложившая концепцию «стилей боя». «Мы устали от скучных и однообразных молотилок, бесконечно повторяющих одна другую» – такими фразами пестрели рецензии на файтинг-игры 86-90 гг. Жанру нужны были новые герои, и новые герои пришли. Успех *Street Fighter II: The World Warrior* вдохновил многих. Быстро и просто были принятые основные стандарты (никакой больше гегемонии одного героя, никаких пятисекундных раундов и, конечно, не забудьте спецприемы и удобный функци-

Переменка

Летом 1996-го мир 3D-файтингов вдруг улыбнулся, увидев большеголовых чибиков из *Virtua Fighter Kids* (1996). Игра-шутка, рекламирующая прохладительный чай, была выпущена для *Saturn* и аркадных автоматов с компрометирующим заголовком *Java Tea Original Edition*, однако вскоре *Sega* перезадала ее уже под «обычным», известным нам именем. Согласно легенде, особенных коммерческих выгод разработчики не преследовали, а лишь набирались на карапузах опыта по части работы с лицами и анимацией глаз для грядущей *Virtua Fighter 3*.

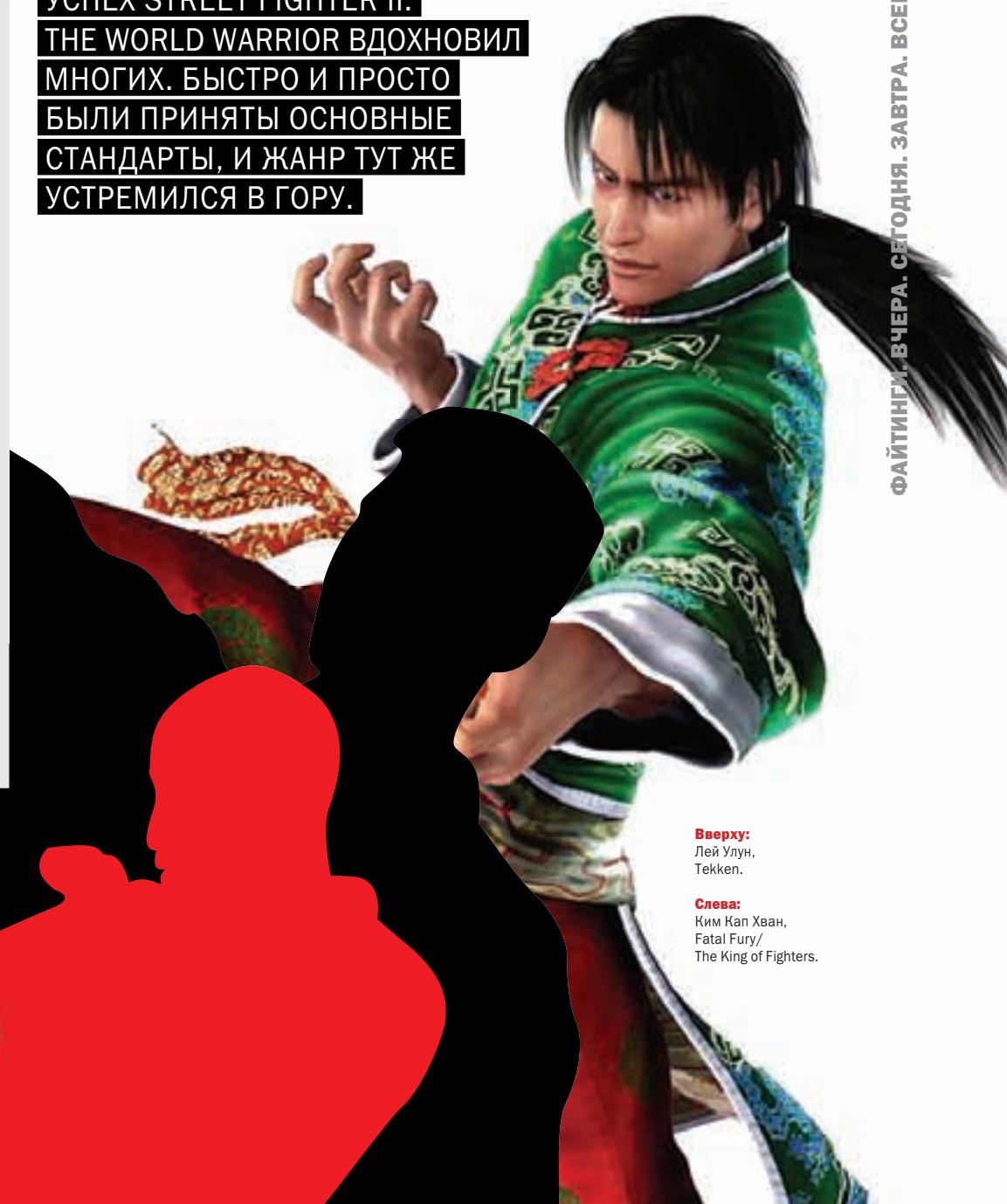
А вот *Takara*, похоже, решила именно подзаработать, той же осенью выпустив для *PS* one циничную дешевку *Battle Arena Nitoshinden* – в той же стилистике, но с упрощенной боевой системой. Что ж, она хотя бы пыталась выглядеть милой, чего не скажешь о вышедшей в 64-м томе *Simple*-серии *The Kickboxing* от *Midas*. Мы не хотим о ней говорить. С тех пор на «детских» трехмерных файтингах, похоже, поставили крест – навсегда! можно припомнить лишь особые секретные коды, позволявшие «надуть» персонажей консольных *Tekken 2* и *Mortal Kombat 4*. А вот в 2D отличилась Capcom, буквально на ровном месте соорудив для аркад и консолей великолепную *Pocket Fighters* (*Gem Fighters* в США, 1997) с целым выводком своих персонажей из различных файтинг-серий, уникальной боевой системой, построенной на выколачивании друг из друга драгоценных камней, и очаровательными комбо-превращениями. К сожалению, сиквела мы так и не дождались, а «детсадовскую» эстафету подхватила *SNK*, использовавшая чиби-стилистику для линейки карточных игр «по мотивам». О самой свежей вы наверняка слышали, это *SNK vs. Capcom Card Fighters DS*.



Канон

Если вы мастак не только заучивать джагглы, но и копаться в сюжетах файтинг-игр, вы знаете, что занятие это, хоть и чрезвычайно увлекательное, но ужасно неблагодарное. Единого сценария такие игры, как правило, не содержат (это уже остается на откуп многочисленным комиксам и экранизациям), ограничиваясь лишь парочкой роликов, да разрозненными, зачастую противоречащими друг другу текстовыми описаниями. И вот тут-то нам необходимо такое понятие, как «канон». Дело в том, что сюжетная линия едва ли не каждого файтинга предполагает индивидуальные концовки для каждого из участников по формуле «А что было бы, если бы Икс стал чемпионом?». И, понятное дело, верна лишь одна из них: «по-настоящему» побеждает только кто-то один (например, в Tekken главного титула обычно удостаивается Пол Феникс, в МК – Лю Канг и так далее), а все прочие факты ваших побед заведомо относятся к сфере предположений и альтернативных финалов. Когда сериал разрастается, а сюжетные отrostки начинают множиться и переплетаться друг с другом, голова неподготовленного «исследователя» вдруг начинает распухать. Так вот «каноном» принято называть лишь те сценарные участки, которые официально (прямо или косвенно) признаны соответствующими действительности. Как правило, на них указывает предыстория очередной потасовки (забавный эффект: мы никогда точно не знаем, что кончилась предыдущая игра, пока не доберемся до следующей), вводный текст за каждого из героев и одна (или несколько) версий финальной развязки. Какая именно? О, это хороший вопрос...

УСПЕХ STREET FIGHTER II:
THE WORLD WARRIOR ВДОХНОВИЛ
МНОГИХ. БЫСТРО И ПРОСТО
БЫЛИ ПРИНЯТЫ ОСНОВНЫЕ
СТАНДАРТЫ, И ЖАНР ТУТ ЖЕ
УСТРЕМИЛСЯ В ГОРУ.



Вверху:
Лей Улун,
Tekken.

Слева:
Ким Кан Хван,
Fatal Fury/
The King of Fighters.

Бесконечность 2D

Во все времена у поклонников видеоигр буквально чесались руки сделать «что-нибудь вот такое же, только лучше». Например, стравить в смертельном бою героев Street Fighter и Mortal Kombat. Вот для таких-то добрых дел 17 июля 1999 года добрая студия Elecbyte впервые опубликовала бета-версию собственного 2D-движка для быстрой и простой разработки самопальных файтингов. Этот Linux-конструктор (первоначально он создавался для нужд эмуляции, но быстро «перепрофилировался») позволял и до сих пор позволяет,

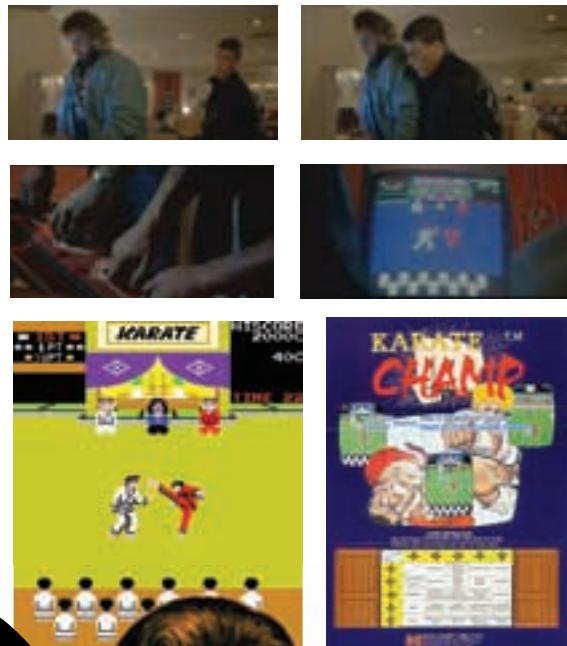
оперируя готовыми спрайтами, наборами графики и текста, буквально «на коленке» соорудить полностью функциональный классический двухмерный файтинг (отдельные умельцы, впрочем, умудрялись создавать и игры других жанров). Предполагалось, что спрайты, анимацию и все такое прочее пользователи M.U.G.E.N. будут делать с нуля (сами разработчики подарили миру только одного героя – бойца по имени Kung Fu Man), но на деле все вышло по-другому. Конструктору скормили разобранные по косточкам игры Capcom, SNK и прочих, создавая невообразимые винегретоподоб-

ные игры «обо всех сразу», что, конечно, не вызывало одобрения правообладателей. К 2003 году Elecbyte прекратила разработку и закрыла сайт, но дело уже было сделано: по Интернету бродит работоспособная Windows-версия M.U.G.E.N., а многочисленные энтузиасты кучкуются в сообщества и коллективно собирают файтинг своей мечты со всеми-всеми-всеми героями (484 портрета на экране выбора – еще не предел!), время от времени отвлекаясь на какие-нибудь более достижимые цели, вроде DC vs. Marvel vs. Capcom или «своей версии» недавней Super Street Fighter II Turbo HD Remix.



Сам по себе чрезвычайно напоминающий файтинги (и немало файтингов вдохновивший) фильм «Кровавый спорт», частично основанный на истории мастера Фрэнка Дюкса, многим запомнился сценой поединка двух главных героев на аркадном автомате Karate Champ и шутливой репликой «Староват ты для файтинга!», не раз позднее цитированной.

Интересно также, что многие западные файтинги восьмидесятых не гнушались заимствовать сэмплы звука из классических кунг-фу фильмов.



Слева:

Такума Сакадзаки
(Мистер Карате),
Art of Fighting/
The King of Fighters.

«Игры про драки» 1983 года еще только предвещали возникновение жанра, но уже сражали наповал одними только названиями. Пальму первенства уверенно держит «Нападение дьявольских каратистов-привидений» (The Attack of the Phantom Karate Devils), а второе место мы отдаем игре «Суперкинги Чака Норриса» (Chuck Norris Superkicks), позднее переизданной под именем «Суперкинги кунг-фу: Преследование ниндзя» (Kung Fu Superkicks: Pursuit of the Ninja).



ональный блок), и жанр тут же устремился в гору. Буквально за несколько лет народилось невероятное количество файтингов, на одно лишь упоминание которых ушла бы не одна страница журнала. Street Fighter II продержался на волне пять долгих лет, неустанно перевыпускаясь и видоизменяясь во все новые и новые версиях. Это был самый главный файтинг, гуру жанра, непобедимый колосс, свалить которого мечтали десятки конкурентов.

Итак, середина 90-х – то золотое время жанра, когда каждая новая игра (а их в год появлялось не меньше дюжины) могла похвастать длинным списком инноваций из серии «впервые в истории файтингов». Впервые в истории тогда чего только не происходило! Появление «переднего» и «заднего» планов и использование в бою декораций. Развитие и усложнение привычной системы блокирования за счет всевозможных парирований. Первое комбо, первый спеццудар в воздухе, первая кнопка бега, первая шкала суперэнергии, первый накапливающий суперудар, первая анимация женской груди... Возможность покончить с собой, проиграв раунд, но начав при этом следующий с хорошей форой. Привлечение в классические «единоборческие» игры холодного оружия (и, конечно, нужно дать игрокам возможность его выбить из рук противника!), супергероев из комиксов и прочего «разнообразия», позволяющего отринуть оковы какой-никакой, но реалистичности и вовсю экспериментировать с боевой системой. Одни только SNK и Capcom за какие-то несколько лет настолько раздвинули горизонты файтингов, как не суметь никакому безумному ученому. А ведь на их плечах уже висели десятки «догоняющих» – клонирующих, перекрашивающих, смешивающих... А за морем-океаном совершенно другую школу файтинга старательно возделывали два сумасшедших завсегдатая аркад из Midway и английские разработчики на службе ее величества Nintendo – Mortal Kombat (1992) и Killer Instinct (1994), соответственно.

Котел раскалился добела. Движки всех этих многочисленных игр были схожи, аркад-

ное железо не поспевало эволюционировать, и каждая новая редакция, каждый новый сиквел, не имея возможности меняться внешне, были просто обязаны удивить поклонников чем-то новеньким в геймплее.

Так, стараниями бесконечных «баланс-патчей» Capcom, раз за разом укреплявшей и расширявшей «турнирную» Street Fighter II, и ее главной соперницы SNK, ежегодно обновлявшей свой флагманский сериал The King of Fighters, игры-единоборства все усложнялись и усложнялись, шаг за шагом отдаляя упорно тренирующихся профи от простых игроков, новичков и тех, кто просто заглянул на огонек. И вот уже несколько лет поклонники новоявленного жанра вынужденно сужали свою «специализацию», дабы не захлебнуться во всем этом изобилии, стараясь удержать в одной голове столь много тонкостей различных боевых систем. И тут пришло 3D.

Что такое 3D для файтингов? Motion capture, выгодные ракурсы, возможность быстро и просто вносить в игру корректиды, большая свобода перемещения, а значит, новая глубина для разработки жанра. Вместе со всем этим трехмерные файтинги во многом вернулись к истокам: меньше магии, невероятных прыжков, безумных суперударов. Больше бросков (заломов, удержаний), разветвленных комбо и, если угодно, «попыток симуляции реальных боевых искусств». Именно трехмерные файтинги наиболее похожи на настоящие поединки мастеров карате, тхэквондо, дзюдо и даже бокса. И, конечно, не будем забывать об эффектной картинке. Если в 1994 году от неотесанных солдат Урфина Джюса еще можно было пренебрежительно отмахнуться, то сегодня любое сравнение не оставляет простора для разных толкований.

Впрочем, все вышесказанное никоим образом не относится к одногодке Street Fighter II: The World Warrior – первой трехмерной игре «про бокс» 4D Sports Boxing от Distinctive Software. Быть может, поэтому (но, скорее, все-таки потому, что имитаторы бокса и борьбы вообще не принято считать файтингами) первоходцем жанра обычно называют появившийся двумя годами позже Virtua Fighter от Ю Судзуки и Sega.



Драки самые-самые

- **Самая кинематографичная:** Supreme Warrior (интерактивное кунг-фу кино от первого лица с ударами, блоком и живыми актерами).
- **Самая волшебная:** Eretzvaju (она же Evil Zone; прославилась невероятной боевой системой, основанной на «магических захватах» и использующей при этом всего одну кнопку удара).
- **Самая общительная:** «Бойцовский клуб» (текстовый чат-файтинг ограниченного использования по адресу www.combats.ru).
- **Самая самурайская:** Bushido Blade (куча оружия, несколько стоек, продвинутая система ранений и суровая философия «один удар – один труп»).
- **Самая зверская:** Bloody Roar (поединки трехмерных оборотней, способных принимать на ринге как звериный, так и человеческий облик).
- **Самая подвижная:** Wii Boxing (жаль, Nintendo не придумала контроллеры в виде тапочек – устроили бы Wii Kung-Fu).
- **Самая невероятная:** Kick Ass Kung-Fu (громоздкая система-прототип, состоящая из проектора, синего экрана и софта на лету переносит геймера в игру, где повторяет все его движения для борьбы с противником).
- **Самая спортивная:** Shaq-Fu (известный темнокожий баскетболист Шакил О'Нил в главной роли).
- **Самая музыкальная:** Def Jam Vendetta (известные темнокожие рэп-исполнители в главных ролях, а заодно пляшущие небоскребы и «музыкальные» суперудары в одном из сиквелов).
- **Самая безумная:** Rag Doll Kung Fu (кукольного человечка нужно «дергать» указателем мыши за конечности, на ходу «придумывая» всевозможные удары).
- **С самым большим:** Bio F.R.E.A.K.S. (босс тут правда очень большой).
- **Самая бесчеловечная:** Street Fighter Online: Mouse Generation (онлайновый VS-файтинг, управляемый мышью; слава богу, только для японского рынка).
- **Самая брутальная:** Thrill Kill (EA купила Virgin за пару недель до релиза и отменила уже готовый и неоднократно показанный прессе проект, объяснив это тем, что «столб бессмысленно жестокая игра может повредить имиджу компании»).
- **Самая творческая:** Fighting Maker (первый «честный» конструктор 3D-файтинга).
- **Самая звездная:** Dynasty Warriors (трехмерная файтинг-разборка реальных исторических личностей Китая; а MTV Celebrity Deathmatch мы, кстати, вообще за игру не считаем, вот так).
- **Самая честная:** Garouuden Break Blow: Fist or Twist (в нашей редакции известна как «Ацкие караисты из ада 2»; уверяет, что одержать над противником верх можно, не только опустошив линейку жизни, но и сломав ему руку, ногу или еще лучше – голову).

ЧТО ТАКОЕ 3D ДЛЯ ФАЙТИНГОВ? MOTION CAPTURE, ВЫГОДНЫЕ РАКУРСЫ, БОЛЬШАЯ СВОБОДА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ, А ЗНАЧИТ, НОВАЯ ГЛУБИНА ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ЖАНРА.

Оказывается, пока Сарсом колдовала над собственной концепцией игр-единоборств, а независимые разработчики и мелкие издатели старательно разрабатывали золотую жилу, крупные игроки рынка готовили 3D-сюрприз. В 1992 Sega запустила новую аркадную платформу, предназначеннную, помимо прочего, для совершенно новых, уникальных трехмерных игр. Еще год понадобился на разработку действительно стоящего хита, и – вуаля! Родился еще один из главных файтингов вселенной. Неидеальный и странно выглядящий, он, тем не менее, был хорош, был популярен и, наконец, задал направление, в котором предстояло двинуться крупным издателям, планирующим постепенно перейти на 3D, ведь, как известно, не только игровые автоматы, но и грядущие домашние приставки намерены опереться на этот стандарт. Год спустя процесс уже было не остановить: на обновленном и улучшенном железе Sega выпускает изумительно красивый Virtua Fighter 2 (вся анимация движений впервые была «захвачена» с живых людей при помощи технологии motion capture), параллельно в аркадных залах появляется Tekken от Namco, ведутся разговоры о портировании обеих игр на новоявленные консоли и, конечно же, о разработке новых. При поддержке Sony и Sega начинается настоящая гонка технологий. Словно чертики из табакерки одна за другую выпрыгивают Battle Arena Toshinden

(1995), Fighting Vipers (1995), Dead or Alive (1996), Soul Edge (1996), Toba No.1 (1996), Last Bronx (1996), а к концу тысячелетия народятся уже десятки файтингов новой формации.

Справедливости ради нужно заметить, что не все новички были однозначно хороши – недобрая традиция заставляла издателей помельче экономить тут и там, а полигональная графика устаревала куда быстрее спрайтовой, подгоняя разработчиков. К тому же продавать средние и даже откровенно плохие файтинги на консолях оказалось куда проще, чем в аркадных залах. Если, углядев за красивой картинкой червоточинку в балансе или боевой системе, аркадный автомат можно просто перестать кормить жетонами, переключившись на более качественную игру, то за диск для приставки уплачено уже сполна.

И, наконец, попробуем отделить мух от котлет, а «по-настоящему» трехмерные файтинги от разномастных полукровок. После того как Sega и Namco взяли первую высоту, а парочка удачных дебютантов закрепила успех, в распахнутые двери трех измерений опациально шагнули все те, кто по-прежнему мыслил старыми категориями. Трехмерные по форме, но двухмерные по сути файтинги довольно быстро получили прозвище 2,5D (кличек им, впрочем, придумали множественно – например, «трехмерно-двухмерные») и с точки зрения геймплея отличались от





Начавшиеся *Yie Ar Kung-Fu* и *Karateka*, подхваченные *Street Fighter* и *Dragon: The Bruce Lee Story* «сюжетные» игры-поединки, так и не получили должного развития. После нескольких лет затишья достойным продолжателем традиций выступила лишь *JoJo's Bizarre Adventure*, да и та предпочла остаться в первую очередь файтингом, помимо сценарной сохранив и сильную VS-часть. В отличие от большинства прочих подобных игр, эту действительно было интересно проходить в одиночку – сценарий по мотивам аниме и оригинальной манги Хирохико Араки захватывал не на шутку.

Вверху-слева:
Дзин Кадзама,
Tekken.

Слева:
Ким Кап Хван,
Fatal Fury/
The King of Fighters.

Virtua Fighter, *Tekken* и иже с ними не меньше, чем любой *Street Fighter*. И дело тут вовсе не в возможности отступить «вглубь экрана», а в целом комплексе мелких отлиний – организации прыжков, механике комбо и так далее. Если отвлечься от частностей, можно сказать, что файтинги новой волны во всем стремились выглядеть «по-настоящему», в то время как прочие лишь сменили спрайты на полигоны. Вернее, попытались сменить. История помнит очень мало действительно удачных примеров.

Как бы то ни было, в новом мире не прижились и довольно быстро сошли со сцены все те трехмерные игры-единоборства, что полагались на знакомые схемы и пытались воссоздать «в объеме» двухмерные наработки. Немногочисленные счастливые исключения оказались просто не в силах что-либо изменить. В некотором роде произошла «перезагрузка» файтингов. Современные, еще толком не обкатанные технологии, нежданные «засады» на каждом шагу вынуждали новых разработчиков заново проходить тот тернистый путь, который, казалось, был преодолен еще в восьмидесятых. И вместе с разработчиками по этой тропе отправилось новое поколение геймеров, для которых закрытые и недружелюбные к новичкам «плоские» файтинги выглядели чересчур раздутыми и… да чего уж там, устаревшими. В то время как аудитория 2D потихоньку сокращалась (любое не пополняющееся сообщество неизбежно вырождается), 3D собирало урожай, воспитывая новичков и потихоньку перевоспитывая старичков. За какие-то несколько лет буквально с нуля народился мощный пласт концептуально свежих трехмерных игр-поединков, от которых уже не так-то просто было отмахнуться – мол, примитив, хоть и объемный.

1997 год стал в некотором смысле поворотным. В двух измерениях все, казалось, уже давно придумано, улучшать спрайтовую графику, вроде бы, некуда, файтинг-сцена остервенело наращивала количество персонажей да крутила счетчики комбо в многочисленных кроссоверах, VS-линейках (Сарсом «подружилась» не только с американскими супергероями, но и даже с SNK!) и «самых-самых» выпусках давно знакомых сериалов. Это не значит, что новые спрайтовые игры вдруг перестали выходить – отнюдь! Но вот

Кровные узы

Влияли ли файтинги на окрестные жанры? Конечно, влияли. Опуская длинную череду заимствований, обратимся сразу к миграциям целых игр. История знает множество примеров, когда экшн-герои наконец сталкивались на арене под каким-нибудь нелепым предлогом и устраивали «свой» турнир. Так, в свое время Konami подарила нам *TMNT Tournament Fighters*, *Tradewest – Double Dragon V: The Shadow Falls*, *Bandai* и *Angel* – файтинги по мотивам *Sailor Moon*, *Ehrgeiz* от *DreamFactory* вывел на арену персонажей *Final Fantasy VII*. Были и другие. Самыменным и долгоиграющим можно признать «капустник» от SNK, известный как *The King of Fighters* (игры этого сериала регулярно выходят до сих пор). Самым ненужным – файтинг по мотивам кинофильма «Бойцовский клуб». Отдельной строчкой помянем VS-линейки Сарсом (в разные годы «делегаты» от этого издательства сражались с Людьми-Икс, супергероями *Marvel* и «заклятыми друзьями» из SNK, причем в гуще боя нередко попадали персонажи, от файтингов чрезвычайно далекие, такие как, например, Джилл Вэнгейт из *Resident Evil* или крошка-робот *Megaman*).

Интересны и обратные процессы, когда вокруг сложившегося и завоевавшего поклонников файтинга вдруг начинают появляться «побочные» игры других жанров. Еще со времен *Fist II: The Legend Continues* некоторые геймеры мечтали о том, чтобы любимый герой прошелся вихрем по каким-нибудь трущобам или тайным лабораториям, знакомыми ударами расшвыривая по углам врагов. Здесь больше других отличились *Midway*, *SNK* и *Namco*. Первая к сегодняшнему дню соорудила целых три

приключенческих спин-оффа по одному только *Mortal Kombat* (*Mythologies: Sub-Zero, Special Forces* и *Shaolin Monks*). Вторая отметилась одной самостоятельной традиционной ролевой игрой (*Samurai Spirits RPG*) и двумя базирующими на манге приключенческими спин-оффами *The King of Fighters: Kyo* и *The Athena: Awakening from the Ordinary Life*. За *Namco* – солный дебют Нины Вильямс в *Death by Degrees* и RPG-эпик *Namco* x Сарсом.

Сложно не заметить, что помимо понятной склонности к beat'em up, жанр файтингов раз за разом делает реверансы в сторону RPG (и это мы еще не заостряемся на многочисленных dungeon-режимах a-la *Tobal* и *Ehrgeiz*). Поразмышлять на тему «Сколько важен хорошему файтингу хороший сюжет?» мы оставляем вам, а сами тем временем очертим последнюю категорию – переход из жанра в жанр.

Как мы, должно быть, помните, третья часть *Fist* вновь вернулась в строй «полнценных файтингов», сделав вид, что «ничего такого» не было. А вот с *Dynasty Warriors* (*Sangokumusou*) этого не случилось: VS-файтингом была и остается только дебютная игра, в то время как все прочие (на данный момент насчитывается шесть номерных частей сериала) вышли за рамки жанра, фактически придумав собственную концепцию на стыке тактических стратегий и beat'em up. По той же дорожке неожиданно отправился и сериал *Guilty Gear*, после множества ревизий основной игры, решившийся таки поставить в название «двойку» (*Guilty Gear 2: Overture*) и заняться покорением 3D в сходной с *Dynasty Warriors* манере, завещав поклонникам новую разработку *Arc System Works* – 2,5D-файтинг *Battle Fantasia*. Но мы на всякий случай верим: *Guilty Gear* еще вернется!

по-настоящему новыми они уже не выглядели. И из действительно серьезных и свежих файтингов, способных дать отпор надвигающейся угрозе со стороны 3D, на поле брани явился лишь один «воин будущего». Два года долгожданный и красивейший (но далеко не сразу должным образом отложенный) Street Fighter III был в окружении, пока израненная SNK отчаянно боролась с надвигающимся разорением, а разработчики попроще да поплоше разбежались осваивать новые горизонты. Котел треснул.

Но подмога пошатнувшейся армии (а ведь ей уже совсем скоро предстояло лишиться своего генерала: после 1999-го Capcom так и не выпустила ни единого свежего 2D-файтинга), подспела откуда не ждали – с тех самых консолей, которые медленно, но верно обесценивали аркадный 2D-рынок. Имя – Guilty Gear, год 1998. Arc System Works, за все десять лет своего существования до той поры успевшая выделиться на файтинг-сцене разве что занятной, но не добившейся всеобщей любви Hokuto no Ken (Fist of the North Star в США, 1995), не сотворила чуда и в этот раз. Но надежда великая сила: нового форварда поддержали все. Да он и не оплошал – уже вторая редакция Guilty Gear (а впереди их еще ой как много!) сполна оправдала все преждевременные восторги и лестные слова, всерьез и надолго вписав новоявленный сериал на скрижали файтинг-истории.

Но, как однажды чиненый котел больше не удерживает влагу и тушит под собой огонь, так и спрайтовые файтинги не могли долго оставаться на волне. Почти не развивающиеся, с каждым годом теряющие старых поклонников и не обретающие новых, они просто не пригодны к дальнейшей эволюции. Уходя в тень времен, они отчаянно пытались оставить наследников – более современных, более приспособленных, тех, кто сумеет построить свою жизнь с нуля. И вот уже остались позади спрайты Guilty Gear, поприветствуем полигоны Battle Fantasia (2007).

В НЕКОТОРОМ РОДЕ ПРОИЗОШЛА «ПЕРЕЗАГРУЗКА» ФАЙТИНГОВ: ПРЕДСТОЯЛО ЗАНОВО ПРОХОДИТЬ ТОТ ПУТЬ, КОТОРЫЙ, КАЗАЛОСЬ, БЫЛ ПРЕОДОЛЕН ЕЩЕ В 80-Х.



Вверху:
Сакура Касугано,
Street Fighter.

Справа:
Рю и Дэн Хибики,
Pocket Fighters.



После продолжительной комы несмелыми, маленькими шажками «как бы двухмерные» игры пробираются в консервативный мир победившего 3D. Заранее пожелаем удачи Сарсом – нужна немалая храбрость, чтобы спустя столько лет вознамериться вернуть свою корону. Скрестим пальцы и за всех будущих последователей. Загадаем новый ренессанс жанра, который так не хочется отпускать на покой.

А что же жизнеспособные трехмерные герои? На рубеже тысячелетий они окончательно расстались с последними 2,5D-атавизмами уходящей эпохи. Самым ярким прощальным подарком, пожалуй, стала дилогия Rival Schools (1998–2000) – стильный и запоминающийся файтинг, трехмерный по форме, но двухмерный по духу. В 2003 Сарсом отменила свою трехмерно-двухмерную игру Capcom Fighting All-Stars и в некотором смысле закрыла тему: попытки наскока завоевать 3D не увенчались успехом. Смешно сказать, но единственным сериалом, успешно и без особых финансовых потерь пережившим эту опасную трансформацию, оказался Mortal Kombat. Из его конкурентов дальше всех продержались полигональные Street Fighter EX и KoF: Maximum Impact.

Но если MK Team была вынуждена раз за разом ставить все на одну карту, выпуская полноценные продолжения своей основной линейки, то Arika/Capcom и SNK Playmore опасливо позиционировали свои 3D-эксперименты в качестве неосновного, побочного продукта. А потому и отношение к ним со стороны «серьезных» геймеров было соответствующее.

Еще несколько лет изрядно сократившийся жанр избавлялся от «случайных» своих

представителей, добивал раненых и поедал слабых – до тех пор пока на Олимпе не осталось всего несколько могучих хищников, ревностно охраняющих границы своих территорий. Каждого легко назвать по памяти, и всех разом можно пересчитать по пальцам одной руки. Всех, кроме одного. Как всегда, неподвластная житейской логике Nintendo не только умудрилась уберечь свой шутейный «трехмерно-двухмерный» файтинг Super Smash Bros., но и столь основательно преумножила его достоинства, что его вполне можно посчитать самым коммерчески успешным проектом жанра – даром, что в общую свару он никогда не совался и, как будто, сумел вовсе избежать пресловутого котла. Но пусть вас не смущает сей курьез. Законодатель мод и узурпатор файтинг-трона сегодня – конгломерат Namco Bandai, удерживающий сразу два главных сериала, Tekken и Soul Calibur. В рамках сложившейся концепции нынешних лидеров уже практически невозможно догнать – слишком много долгой, мелкой, кропотливой работы, слишком много денег необходимо. Слишком. Много. Прямая конкуренция с монополистом – неподъемный риск, а пиррова победа не сулит барышей. Оттого вот уже сколько лет кряду в традиционных файтингах ничего принципиально нового не случается: потихоньку улучшается графика, растет количество персонажей, пополняются списки приемов, но и только. Похожим образом в свое время жанр задыхался в спрайтовые времена. А значит, наступает время для чего-то нового, иного. И уже чувствуется легкое дуновение: в незатворенную «трехмерно-двухмерную» дверь постучалась Сарсом. Вы случайно не видели двухсполовиной мерную корону? **СИ**

Брюс Ли – самый цитируемый в файтингах человек, по его образу и подобию создано невероятное количество героев видеогр. Будете в Гонконге – навестите его памятник на Аллее Звезд. Впрочем, он хоть и первый, но далеко не единственный – спрашивайте у ваших туроператоров!



Внизу:
Лей Улун, Tekken.



«Симулятор дзюдо» Uchi Mata (1986) во многом опередил свое время. Игра не зря носила имя Брайана Джекса: обладатель 7-го дана, многочисленных титулов и двух бронзовых олимпийских медалей действительно разъяснил разработчикам, что такое дзюдо. Uchi Mata опиралась не на удары, а на правильный выбор стойки, своевременные захваты и «покночное» выполнение бросков.



Prince of Persia



100



**Бесстрашный воин бросает вызов тьме. Эпический открытый мир - ваш выбор.
Новый принц - новая легенда. Определяет развитие сюжета.**

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

WWW.SOFTCLUB.RU



PC  **DVD**
.COM



PLAYSTATION 3



XBOX 360



UBISOFT



Интервью:

ДАЙСКЕ ИСИВАТАРИ



Хайди Кемпс

Создатель сериала двухмерных файтингов Guilty Gear почти не дает интервью западной прессе – досадное обстоятельство, которое не помешало нашей корреспондентке Хайди Кемпс побывать в гостях у Arc System Works и пообщаться с Дайске Исиватари лично.

Как вам пришла в голову идея оригинальной Guilty Gear?

В большинстве файтингов того времени персонажи владели реальными боевыми искусствами, дизайнеры персонажей вдохновлялись образами мастеров дзюдо, карате. Я хотел сделать нечто более близкое по духу к аниме и манге – чтобы облики персонажей были очень характерными.

Мне кажется, вы как-то упоминали, что очень любите Darkstalkers...

Я бы не сказал, что я «большой» поклонник, но да, сериал мне нравится.

А почему в таком случае вы издали оригинальную GG для PS one, а не для Saturn? Saturn же тогда считался платформой, которая могла выдать самую впечатляющую картинку.

Дело в том, что Playstation в те времена занимала лучшее положение на рынке. Когда мы начали разработку Guilty Gear, в Saturn также не было знаменитого картриджа с дополнительной RAM, который использовался во множестве консольных версий аркадных файтингов. Так что графические возможности наше решение вообще не повлияли.

Ходят слухи, что изначально планировалось сделать первую Guilty Gear трехмерным файтингом. Это правда?

Не совсем, а лишь наполовину. Мы не собирались подражать Virtua Fighter или Tekken, но хотели, чтобы у нас в двух измерениях сражались герои, выполненные в 3D. Что-то вроде Killer Instinct.



А почему в результате вы остановились на спрайтах?

Мы опробовали 3D-модели, но с ними игра выглядела не так, как нам хотелось – не производила требуемого впечатления. Поэтому решили вообще отказаться от трехмерной графики.

В ранних выпусках Guilty Gear вы лично очень во многом принимали участие – отвечали за оформление, музыку, озвучку занимались. Вы по-прежнему так же сильно вовлечены в процесс создания выпусков Guilty Gear, как и раньше?

Я все еще отвечаю за базовое планирование новых частей, руководжу процессом создания, сочиняю музыку и дизайны персонажей. Но поскольку сейчас игры стали куда масштабней, у меня нет возможности настолько плотно заниматься проектами, влезать во все, как раньше. В ранних Guilty Gear я, помимо прочего, рисовал и анимировал спрайты, крашил фоны, даже программировал немного. Но сейчас все это поручил другим сотрудникам.

А вы не скучаете по тому времени, когда едва ли не все могли проконтролировать самолично и настолько были вовлечены в процесс создания игр?

Да, мне немного жаль, и вдобавок такое положение дел весьма неудобно для меня. Я не могу, скажем, что-то подправить самостоятельно, как раньше делал. Но поскольку игры становятся все сложней и слишком многое нужно запрограммировать, я уже не в состоянии полностью контролировать процесс.

Так насколько сейчас сильно ваше влияние как руководителя по сравнению с тем, как обстояли дела в самом начале?

Вы процентное соотношение пытаетесь вычислить? *смеется* Теперь у меня больше власти, но в то же время она стала как-то не настолько «всепроникающей», как раньше. Процесс создания игр усложняется, и я не всегда могу сам сделать то, что мне хотелось бы увидеть в готовой версии. Мы должны вести переговоры с множеством людей, просить их выполнить различные поручения. Я бы сказал, что моя роль в работе над сериалом стала иной.

Когда вы выпускаете апгрейд к Guilty Gear, кто вносит изменения в геймплей? Видите ли, у меня есть друг, который очень любит Диззи, и он хотел узнать, кого винить, когда ее «нерфят».

Изменениями до Guilty Gear X2 #Reload занимался я, но сейчас за них отвечает Тосимити Мори, который руководит созданием выпусков, начиная со Slash. И пожалуйста, не называйте такие поправки «нерфингом» или «урезанием возможностей». Это «поиск баланса». *смеется*

Как вы решаете, какие корректизы внести в боевую систему в каждом новом издании Guilty Gear?

Сперва у нас имелась очень четкая концепция игры – ее придумали главный программист и я. Она заключалась в том, чтобы поощрять тактику натиска. То есть сражения должны были проходить куда агрессивней, чем в остальных двухмерных файтингах того времени. И весь геймплей, вся механика подчинялась этой концепции. Когда мы выпускаем новую версию, то обычно проводим опросы среди геймеров, желая узнать, что стоит добавить.

Вы берете в расчет поклонников из Европы и США, когда делаете очередную часть Guilty Gear?

Пока в сериале были только двухмерные файтинги, о западной аудитории мы не думали и в основном ориентировались на покупателей-японцев. Но в случае с Guilty Gear 2: Overture очень много позаимствовали у трехмерных игр для PC. Так что да, когда мы готовили Overture, то старались учесть вкусы и соотечественников, и зарубежной публики.

Несколько лет назад вышла Guilty Gear Isuka. Это был файтинг, рассчитанный на четверых игроков. Подобных ему почти не выходило, если не считать сериал Smash Brothers. Isuka не очень хорошо принял поклонники, а вы лично что о нем думаете?

Guilty Gear Isuka была экспериментальной. Мы попытались раздвинуть границы жанра. В файтингах один на один мы поднаторели, так что хотели узнать, сможем ли еще пару шагов вперед сделать. Но как выяснилось, чтобы настолько резко отклониться от курса, нам нужно очень многое изменить. Мне кажется, это был полезный опыт.

Как вам пришла в голову идея создать Бриджет? Он ведь довольно странный персонаж.

Главная задумка была – придумать персонажа, который в качестве оружия использовал бы йо-йо. Затем мы решили сделать его более интересным... нам требовалось что-то необычное! Герой не должен был внешне походить на уже существующих. Вот потому и «родился» Бриджет.

Судя по всему, он появился как раз вовремя – когда в Японии начался так называемый «бум моз». Вы учитывали эту особенность или же просто все так удачно совпало?

Скажем так, ничего спонтанного в дизайне именно этого персонажа не было. *смеется* Мы ждали, что люди станут восторгаться им, говорить «Ах, какая она хорошенькая!». Очень забавно оказалось наблюдать за геймерами, которые выясняли, что на самом деле Бриджет – мальчик. Но мы все же не ожидали, что так много людей скажут: «А нам все равно, какого он пола!» *смеется*

В Guilty Gear очень много фансервиса, причем персонажей-мужчин «эксплуатируют» наравне с девушками. У файтингов обычно больше поклонников среди парней, но Guilty Gear зачастую привлекает барышень – не в

Справа: Сол Бэдгай, один из основных героев сериала. Трудно поверить, но когда-то (до событий первой Guilty Gear) он был ученым.



«У МЕНЯ БЫЛА ЦЕЛЬ СОЗДАТЬ ТАКОЙ МИР И ТАКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ, КОТОРЫЕ ИНТЕРЕСОВАЛИ БЫ НЕ ТОЛЬКО СИЛЬНУЮ ПОЛОВИНУ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА»

последнюю очередь благодаря этому обстоятельству. Вы специально так поступаете?

Когда я делал Guilty Gear, у меня действительно была цель создать такой мир и таких персонажей, которые интересовали бы не только сильную половину человечества. Хотел, чтобы Guilty Gear – как вселенная манги или аниме-сериала – привлекал бы как парней, так и девушек.

Почему столько персонажей из GGXX не появились в Overture? Мы узнаем, что с ними случилось?

Файтинг представляет собой что-то вроде сборника рассказов – в плане сюжета. Нельзя принимать окончательные решения, например, нельзя убивать персонажей или иным способом выводить их за рамки повествования – внутренние законы игры это исключают. Нужно, чтобы оставалась вариативность. В Overture история линейна. Нам пришлось придумать для нее собственных героев, чтобы отобразить сюжет так, как мы задумали. Можно сказать, что в файтингах бойцы скорее оживляют игровой процесс, а не совершают поступки, из которых и складывается повествование. Но в случае с Overture, персонажи создавались так, чтобы с их помощью можно было рассказать историю. Многих прежних героев не удалось включить в Overture, потому что они не участвовали в событиях изначально. Но не расстраивайтесь, мы тоже их до сих пор любим! *смеется* И не собираемся о них забывать. Если «старую гвардию» удастся как-нибудь вписать в сюжет в следующих выпусках, не сомневайтесь, они появятся.

Guilty Gear в целом, как мне кажется, больше внимания уделяет сюжету, чем другие файтинги. Вы намеренно шли этим путем с самого начала?

А, да. До Guilty Gear действие файтингов разворачивалось в более естественных декорациях – они напоминали то, что можно увидеть на самом деле. Таким образом люди попадали в миры со вполне знакомым антуражем. А в случае с Guilty Gear вселенная и сюжет были придуманы полностью с нуля. И чтобы персонажи стали живыми и запоминающимися, я постарался добавить им характерных черт – как в облике, так и в характере.

Так как по-вашему, сначала рождается сюжет, а затем персонажи, или же наоборот? Например, вы создаете некий образ, а потом сочиняете такую историю, в которой этот герой смог бы принять участие?

Все зависит от игры. Например, для первой Guilty Gear мы одновременно создавали и то, и другое. В случае с аркадными проектами процесс немного изменился. Мы придумывали таких персонажей, чтобы они вписались в игру и действовали все те геймплейные особенности, которые у нас уже имелись. Вдобавок заполняли пробелы в ростере. Затем работали над дизайном, чтобы герои выглядели так, как нам хотелось. И наконец придумывали их биографию.

Почему вы решили сделать GG2 тактическим экшном, а не VS-файтингом? Вы не боитесь что это решение отпугнет фанов сериала?

Ох, это долгий разговор! *смеется* Когда мы выпустили первую Guilty Gear, файтингов



выходила – целая куча, это был один из самых популярных жанров. Хотелось доказать, что даже в таких условиях мы сможем предложить что-то оригинальное, не похожее на проекты конкурентов, и все получилось. После GGXX2 #Reload мы почувствовали, что уже очень основательно потрудились на ниве файтингов и волготили в жизнь большую часть задумок. Вот и начали присматриваться к остальным жанрам, и нас заинтересовали многие западные игры – в первую очередь FPS и RTS. За океаном издавали немало интересного, но далеко не все прижилось в Японии. Мы решили, что для развития сериала будет полезно, если мы попытаемся вывести его в иную плоскость: попробуем свои силы в новом жанре. Конечно, была опасность потерять поклонников файтинга Guilty Gear, но мы очень старались привлечь к игре новичков (особенно западных геймеров).

Вы упомянули, что многие европейские и американские хиты не прижились в Японии. Как думаете, почему?

Я полагаю, что их графический дизайн обычно не отвечает вкусам японцев. Персонажи в западных произведениях могут казаться им непривлекательными. Что же до RTS... вообще-то геймерам из Страны восходящего солнца хочется считать, что они действительно умные, но мне кажется, им на самом деле не очень нравится продумывать тактику в подобных играх.

Мы очень часто замечаем эту тенденцию, когда общаемся с разработчиками-японцами: они любят западные RTS и FPS, но эти игры все еще не слишком популярны в вашей стране.

Возможно, потому что разработчики чаще проявляют любопытство. Те, кто имеет отношение к индустрии, всегда ищут новые тренды и свежие идеи, которые можно было бы использовать. Вдобавок, игры для PC не особо популярны в Японии, а на консолях RTS встречаются очень редко.



Каковы ваши впечатления от работы с Xbox 360?

Они весьма благоприятные. Разработка велась очень легко – благодаря библиотекам DirectX и онлайновой поддержке от Microsoft. Все же это был наш самый крупный на сегодняшний день проект. Не то что бы все прошло гладко, встречались и подводные камни. Никто не ожидал такого объема работ. Раньше мы делали только двухмерные игры, так что переключиться на 3D оказалось действительно сложно.



Хорошо известно, что Xbox 360 не слишком популярна в Японии, и тем не менее компании вроде Arc System, а также другие японские издатели продолжают готовить игры исключительно для этой платформы. Почему?

Не секрет, что у Xbox 360 очень много поклонников за океаном. А те японцы, которые приобрели такую консоль, – обычно самые верные среди «геймеров-хардкорщиков». Если разработчику удастся привлечь их, игра может оказаться успешной даже в нынешних условиях – когда приставка мало у кого есть. Не говоря уж о том, что игры под нее делать очень легко – в отличие от, скажем так, некоторых других платформ.

Есть ли у вас планы дополнить сериал Guilty Gear играми других жанров?

Guilty Gear – это наш ключевой сериал, поэтому мы хотим, чтобы он постоянно развивался. Подробности пока раскрыть не вправе, но надеюсь, в будущем мы предложим геймерам новые не менее интересные путешествия по вселенной Guilty Gear.

Я думаю, мы все ждем игры в духе Devil May Cry – чтобы от лица Сола истреблять врагов! (кто ждет, а кто и нет! – Прим. ред.)

На самом деле меня подобные варианты совершенно не интересуют. Я и наш ведущий программист предпочитаем такие игры, где нужно сражаться с противниками, которыми управляют другие люди, а не крошить в капусту орды запрограммированных врагов. Так что, скорей всего, путем DMC мы не пойдем. Но мне бы очень хотелось сделать FPS! *смеется* Возможно, не Guilty Gear но... если мы все же займемся шутерами, сколько же денег на них уйдет!

Вам не кажется, что геймеры больше не ценят стратегический аспект в файтингах, а предпочитают игры со специализированными боевыми системами?

Хотя GG определенно подпадает под это определение, я также очень люблю Street Fighter. Оба типа файтингов, упомянутых вами, имеют свои плюсы, и, конечно, найдутся люди, которым нравятся «ольдскульные», более стратегические игры – именно такие геймеры, несомненно, получат удовольствие от новинок, вроде Street Fighter IV. Впрочем, эти подвиды вполне могут сосуществовать.

Кстати, к слову о Street Fighter. Пару лет назад ходили слухи, будто готовится игра Capcom versus Arc System. Что-нибудь путное из этого вышло или ваши взаимоотношения с Capcom ограничиваются проектами вроде Sengoku Basara X?

(Тут к разговору присоединяется Такеси-то Мори)

Мори: Действительно, были такие планы, но время оказалось неудачным.

Да, если я правильно помню, примерно тогда Capcom сократила поддержку своего аркадного бизнеса.

Мори: Все же мы стараемся сохранить с ними товарищеские отношения. Так что, возможно, в будущем мы к проекту вернемся!

Исиватари: Возможно, не Capcom, а какая-нибудь из зарубежных студий захочет с нами сотрудничать. Как знать, а вдруг Мастера Чифа сумеем привлечь... *смеется*

Вы теперь сосредоточитесь на Overture и мы больше не увидим «традиционные» выпуски?

К сожалению, пока не могу что-либо сказать. Это секрет! *смеется* Но мы планируем сделать и то, и то.

Вы очень любите музыку, сами много играете и сочиняете. Что вы думаете о недавнем всплеске популярности музыкальных симуляторов? Я вижу, у вас там гитара от Guitar Hero стоит...

Хорошо, что они пришлись по душе публике. Я сам был большим поклонником Drummania, когда она впервые вышла здесь в Японии.

Но в старых музыкальных симуляторах оригинальные композиции, а не песни знаменитых исполнителей. Их сочиняли специально для игр. Мне так больше нравилось. Сейчас чаще используют лицензированные хиты, и это заставляет задуматься: «Ну, если вы собираетесь исполнять каверы известных песен, почему бы не потратить деньги и время, чтобы научиться играть на настоящей гитаре?» *смеется*

Вы хоть иногда участвуете в турнирах по Guilty Gear?

Когда вышла Guilty Gear X, я ходил в аркады и играл инкогнито. *смеется* К сожалению, сейчас так много дел, что уже не успеваю туда наведываться.

Как по-вашему должны меняться файтинги, и так ли уж необходимо им развитие, чтобы оставаться на рынке?

Честно говоря, будущее файтингов в аркадах мне видится достаточно мрачным. У всех аркадных игр есть ограничения: прибыль и время, потраченное на сеанс. Чтобы приносить доход, сеанс не должен длиться больше пяти минут. С такими ограничениями остается не так уж много возможностей как-то резко изменить формулу геймплея. С другой стороны, если мы займемся консолями, нам уже не придется думать об этом лимите, и есть шансы, что файтинги



превратятся во что-то более масштабное и увлекательное.

Что вы думаете о возможностях сетевых состязаний в файтингах?

Сейчас из-за лагов онлайновые соревнования не могут сравниться с офлайновыми. Но в будущем, если благодаря какой-нибудь супертехнологии удастся обеспечить сетевую игру без лагов, то, возможно, тогда онлайновые поединки действительно можно будет рассматривать всерьез. Пока проблемы с запаздыванием остаются, файтинги в онлайне – всего лишь party game, и ничего больше.

Какие игры вам сейчас нравятся из тех, что недавно вышли (кроме собственных произведений Arc)?

Прямо сейчас... хммм! Одна из моих вечных любимиц – самая первая Tomb Raider. Мне также нравится сериал Rainbow Six и Warcraft 3. Еще Oblivion многое чем удивила.

А в MMORPG вы не играете?

Я попробовал World of Warcraft и Final Fantasy XI. Но надолго в них не задержался!
смеется

Как вы относитесь к фэнским произведениям, вроде додзинси и фанфиков? У Arc был свой стенд на летнем Comic Market (крупнейшая в Японии ярмарка самиздата. – Прим.ред.), и вы раздавали автографы, так что, видимо, ничего против народного творчества не имеете!

Мы просто счастливы, что поклонники столько всего сочиняют по Guilty Gear – значит, ценят наши игры. Меня всегда радует, когда кто-нибудь шлет нам фанарт или истории собственного сочинения. Мы за это очень благодарны.

И, наконец, последний вопрос о файтингах. Как вы считаете, несмотря на разницу в геймплее, можно ли создать «микс», соединив двух- и трехмерную стилистику?

Если говорить о графике, то, я считаю, очень сложно хорошо воспроизвести 2D стили в 3D. Но если рассматривать эту возможность с точки зрения геймплея, то да, я думаю, некоторым проектам очень даже неплохо удалось совместить лучшие черты 2D и 3D файтингов. Но сделать именно микс все же будет, по меньшей мере, очень трудно. **СИ**



Слева: В верхнем ряду – Бриджет, мальчик с гигантским ю-йо, и Заппа, одержимый привидением. В нижнем ряду – снова Бриджет и доктор Фауст.

«ПОКА ПРОБЛЕМЫ С ЗАПАЗДЫВАНИЕМ ОСТАЮТСЯ, ФАЙТИНГИ В ОНЛАЙНЕ – ВСЕГО ЛИШЬ PARTY GAME, И НИЧЕГО БОЛЬШЕ»

АЛЕКСАНДР МАКЕДОНСКИЙ

ИСТОРИЯ ЗАВОЕВАНИЯ МИРА



© 2008 «Бествия». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russbit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russbit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russbit-m.ru, в также на Форуме сайта «Руссбит-М»: www.russbit-m.ru/forums

Руссбит-М
www.russbit-m.ru

Интервью: Йосики Окамото

В

«СИ» №211 мы уже публиковали это интервью с Йосики Окамото, но наш главный редактор счел, что оно отлично подходит к нынешней теме номера и до сих пор актуально, несмотря на солидный возраст. И наверняка тем, кто не застал тот выпуск «СИ», будет интересно прочитать интервью с одной из легендарных личностей индустрии. А тем, кто уже видел публикацию, – сравнить высказывания Окамото с ответами его коллег по индустрии. Йосики Окамото создал Street Fighter II – наверное, одну из самых популярных игр за всю историю. Он принимал участие в разработке еще нескольких десятков хитов – от Final Fight и Resident Evil до Auto Modellista и Onimusha. Успел поработать в Konami и Capcom, а ныне действует совершенно самостоятельно, как президент студии Game Republic. Первый проект – самурайский экшн Genji: Dawn of the Samurai. Окамото – отнюдь не типичный японец-трудоголик, уткнувшийся в монитор. Он не стесняется камеры, не скучится на сомнительные шутки, заигрывает с переводчицей. И не носит строгий деловой костюм! Очень многие знакомые нам японские разработчики ведут себя совершенно иначе.

Расскажите, пожалуйста, о начале своей карьеры в игровой индустрии.

Моя история достаточно скучная, и вряд ли читатели она воодушевят. Ведь я попал в игровую индустрию совершенно случайно. Когда я заканчивал университет, то собирался работать дизайнером в самом обычном издательстве, вроде вашего «Гейм Лэнда». Как водится, разослал резюме везде. Работу-то я нашел, но только в Токио. Жил я тогда в Осаке и, что более важно, у меня была девушка. И она наотрез отказалась переезжать. Ругалась со мной – дескать, не выйдет у нас переехать, не потянем столичную жизнь. Просто кошмар! Я начал искать работу в родном городе, но было уже поздно – все вакансии разобрали. От отчаяния я начал штудировать все объявления подряд и наткнулся на телефон Konami. Тогда игровая индустрия была очень молодая, только-только появился Famicom, да и сама Konami была маленькой и бедной. И вот, когда я пришел на собеседование, мне сказали, что это игровая компания, а нужен им иллюстратор обложек и постеров.

Мы слышали, что первой вашей игрой должны были стать некие гонки, но вы тайком от руководства компании

сделали стрелялку про самолеты, Time Pilot. Как вам удалось провернуть это?

Интересно, в России все журналисты такие дотошные? *смеется* Да, было такое дело. Когда я поступил на работу, Konami была маленькой компанией в пригороде Осаки. Но вскоре штаб-квартира переехала в центр, а рядовые работяги остались в старом офисе. К боссам в гости я попал в рамках программы по тренировке новых сотрудников. Знаете, у нас принято обучать новых работников компании всему подряд, и у меня были курсы по продюсированию игр, по программированию – в таком вот духе. В один прекрасный день босс дал задание сделать симулятор школы автоворождения. Уточняю – именно симулятор автошколы, а не гонки. Естественно, мне было скучно заниматься разработкой такой ерунды. И я воспользовался тем, что босс сидел в штаб-квартире, а непосредственно работа над игрой шла в другом офисе. Я укрыл личную печать начальника и поставил ее на дизайн-документе Time Pilot. Никто толком ничего не проверял, и я использовал все доступные ресурсы компании под свой проект. В итоге игра была завершена. Я очень боялся, что меня уволят, если история вскроется или проект окажется неуспешным, но все же надеялся на успех. Когда Time Pilot был доделан, босс узнал о нем и разозлился. Дескать, он строил большие планы на симулятор автошколы, а тут такая ерунда. Но я уговорил его отправить Time Pilot на тестирование в аркадные залы. Там игра приобрела такую огромную популярность, что даже до тогдашнего президента Konami дошли слухи. Он пришел к моему боссу и публично похвалил его. А этот негодяй ответил, что это его собственная идея, а «молодой Окамото только помогал». После такого я решил, что рано или поздно буду вынужден покинуть Konami.

И после этого вы ушли в Capcom. Слушайте, вот вы создали Street Fighter II. А какие игры или, может быть, фильмы вдохновили вас? Ведь эту игру можно назвать первым в мире файтингом.

Если ответить кратко, то первая Street Fighter. Но это, конечно, нечестно по отношению к вам. Так что слушайте. Первой Street Fighter я вообще не занимался, там работала совершенно другая команда. И эти люди в один прекрасный день собрали вещи и покинули компанию. А Capcom хотела сделать сиквел. В итоге он был поручен мне.



ТЕКСТ

Константин Говорун



Естественно, я не побежал сразу ваять продолжение. До начала работы мы провели масштабные маркетинговые исследования и выяснили, что рынку не нужен сиквел Street Fighter. На основе запросов геймеров мы сочинили концепцию нового проекта, который вам сейчас известен как Final Fight. Может быть, вы не в курсе, но поначалу он шел под кодовым названием Street Fighter 81. Вот только фанатам такая идея не нравилась – дескать, это хорошая игра, но никак не Street Fighter. Так родился новый сериал. После выхода Final Fight я взялся было за вторую часть, однако новые исследования показали: рынок созрел для Street Fighter II. Как видите, ничего не делалось на авось, все было строго продумано.

Вы прекрасно знаете, что Street Fighter II был принципиально непохож на первую часть. Так вот, поначалу геймеры приняли игру плохо, не поняли ее. Это было очень сложное время для меня в компании, я едва удержался на своем посту. Но в итоге популярность Street Fighter II пошла вверх, и все обошлось.

Почему Street Fighter II получился именно таким? Наверное, читатели разочаруются, но я просто хотел заработать больше денег для компании и себя лично. Игра призвана была оживить аркадный рынок, порадовать высокими доходами и издательства, и дистрибуторов, и меня, конечно. Способ – изменение подхода к оплате аркадных игр. В те годы за 100 юаней можно было поиграть в среднем две минуты. Но цены на аренду росли, и хотелось начать получать больше денег с пользователей, не повышая стоимость одной игры. Поначалу я подкручивал уровень сложности, чтобы люди погибали и кидали новые монетки чаще, но геймеры это подметили, обиделись и стали избегать таких игр. Потом я попытался сделать автоматы более привлекательными – большими, красивыми, с дополнительными функциями, но это

тоже не помогло. И тогда я предложил новую модель. В Street Fighter II можно играть вдвое меньше минут за две стоянковые монетки. Вопрос в том, как распределяется это время. Опытный геймер может продержаться долго, а новичок быстро выбывает. При этом соревнуются они не с компьютером, который может якобы или на самом деле жульничать, а друг с другом. Появился серьезный стимул проводить за игрой долгие часы, совершенствуя навыки. Профессионал может приходить в зал с одной монеткой, но его неудачливые соперники тратят в итоге огромные деньги и ни на что не жалуются. Такая схема обогатила аркадные залы, издательство Capcom и меня лично. Так что запомните: Street Fighter II – крайне успешный маркетинговый проект.

Кстати. (Обращается к Анатолию Норенко). Вот возьмите вашу толстовку с надписью FCUK. Не знаю, воспринимается ли это слово в России так же, как в англоязычных странах. Но это осознанный и очень удачный маркетинговый ход для бренда French Connection. И в производстве игр мы занимаемся ровно тем же – зарабатываем деньги.

Если уж говорить о зарабатывании денег, то в последнее время издательства все чаще продают лицензии на производство кинолент на базе сюжетов их игр. Что вы думаете о фильме по мотивам Street Fighter с Ван Даммом в главной роли и какие фильмы по мотивам игр вам нравятся?

Не, мне не нравятся ни фильм Street Fighter, ни аниме Street Fighter. Однако я – большой друг Жан-Клода Ван Дамма! Он такой смешной! Однажды Жан спросил меня, какое английское имя мне бы подошло. Я ответил: «Боку?», что означает «мне?», а Жан подхватил – «Боб?». С тех пор он меня всегда зовет именно Бобом. А если говорить о других фильмах, мне нравится



Слева: Чунь Ли – лицо Street Fighter II, самой известной игры Окамото.





Tomb Raider. Там у главной героини такие, гм... достоинства...

А расскажите, какие файтинги вам нравятся сейчас как автору Street Fighter II – двухмерные или трехмерные? Выживут ли двухмерные файтинги на платформах следующего поколения? Какие современные файтинги нравятся?

Двухмерные файтинги вряд ли выживут – с точки зрения прибыльности и стоимости производства. У них традиционно невысокие продажи, а стоимость производства велика. В Японии делать такие игры экономически невыгодно. Быть может, компании в Китае или пусть даже в России, смогут сделать дешево хороший 2D-файтинг и купить его производство, но сомневаюсь. Второй вариант – имитировать двухмерную графику трехмерной,

как делает Capcom в Viewtiful Joe. Это пока работает.

Что касается новых файтингов, то каких-то любимых нет. Не надо думать, что великий Окамото играет только в Street Fighter II, а на остальное и не смотрит. Просто я потерял интерес к файтингам. Сейчас нравятся более спокойные игры – с сильным сюжетом, неспешным геймплеем. Например, тактические RPG.

Как вы считаете, жанр файтингов сейчас вообще развивается? Какие новые фичи вы бы хотели увидеть в файтингах нового поколения?

(в сторону) Какие они настойчивые, эти журналисты из России...) Скажем так, жанр выживет. В Японии до сих пор популярны телепередачи о файтингах, вроде K-1. Но виртуальные единоборства вряд ли останутся в числе основных жанров, как это было до сих пор. Файтинги потихоньку начнут уходить в область игр для хардкорных геймеров, а на первый план выйдут совсем другие жанры. Я лично устал от файтингов и хочу создавать игры для людей среднего возраста, которые помнят Street Fighter II, но уже не играют в него. Для таких, как я сам.

И какие у вас сейчас есть для этого возможности? Насколько велика ваша студия и как много проектов вы можете вести одновременно? Вообще, вы довольны тем, что ушли из Capcom?

Сейчас я сам себе хозяин и не работаю в большой компании. Это замечательно. Зато то и дело возникают проблемы с финансированием. В крупных издательствах всегда есть куча соседних подразделений, на которые можно сваливать рутинную работу, а тут приходится все делать самим. Но мне очень,

очень комфортно.

Студия Game Republic состоит из 205 человек, разделенных на четыре команды. Я хочу в будущем иметь 500 человек и десять команд. Есть и план развития. Первая фаза – расширение. Моя компания обязана занять достойное место в индустрии. Грубо говоря, если я вдруг начну поддерживать консоль от Nintendo, то курс акций Nintendo должен подскочить, а журналисты – написать, что у приставки появились новые перспективы. Фаза номер два – работа над качеством игр. Вся индустрия должна знать, что если заказать проект мне, то он получится идеальным. И третья фаза – снижение стоимости разработки при сохранении качества. Сейчас мы расширяемся и потихоньку подбираемся к улучшению качества.

Да, еще по поводу качества. В нашей рецензии на Genji: Dawn of the Samurai мы написали, что это игра легкая и короткая. Согласны ли вы с этой оценкой? Если бы появилась возможность изменить игру сейчас, стали бы вы этим заниматься?

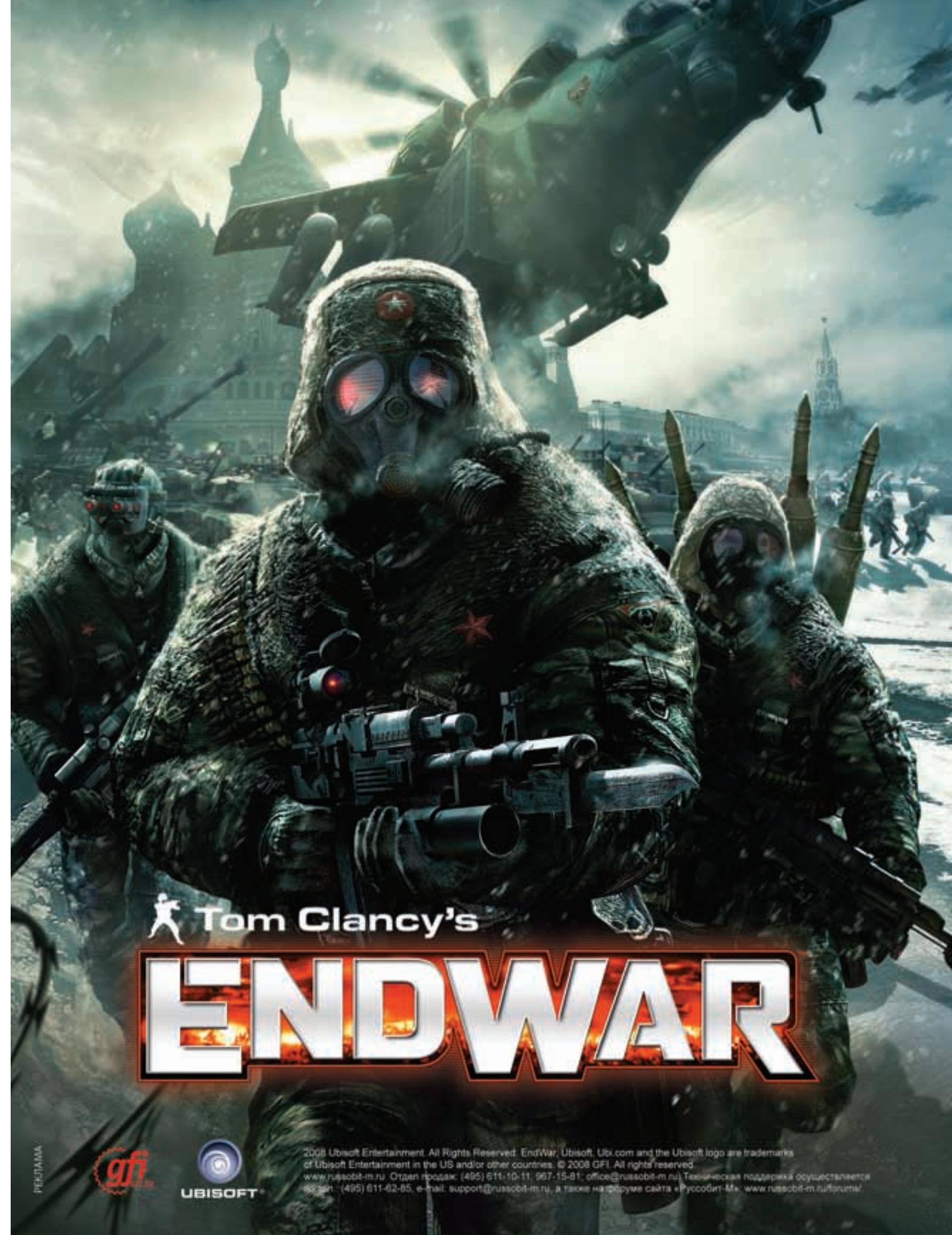
Оценка абсолютно верная. Но подумайте сами – мы делали игру для взрослых людей, которые хотят быстро и гарантированно получить удовольствие, а не умирать по десять раз за миссию. Конечно, в ней есть недочеты.

И последний вопрос. Что вы думаете о PSP и DS, как насчет порта Genji:

Dawn of the Samurai на PSP?

Я заинтересован в разработке под PSP и DS. Но портировать Genji на PSP – это же слишком просто. Гораздо лучше сделать отдельную часть сериала специально для этой портативной приставки. **СИ**





Tom Clancy's

ENDWAR

2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. EndWar, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2008 GFI. All rights reserved.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется
800-361-1495 (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, в тикке на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/



Интервью:

ЭМИКО ИВАСАКИ



Хайди Кемпс

П

риехав в студию Arc System Works, наша корреспондентка Хайди Кемпс не только поговорила о сериале Guilty Gear с «человеком-пароходом» Дайске Исиватари, но и пообщалась с Эмико Ивасаки, которая придумала персонажей и сюжет Battle Fantasia, нового файтинга студии.

Как вы оказались в Arc System Works и чем занимались до того, как начали работу над Battle Fantasia?

Сперва я очень хотела стать иллюстратором или мангакой. Но мне также очень нравились компьютеры, и было желание заняться чем-нибудь, где бы я могла использовать познания в этой области. Почему Arc Systems? Главным образом, потому, что компания находилась рядом с моим домом! *смеется*

Вплоть до Battle Fantasia, Arc System выпускала традиционные нарисованные вручную файтинги. Battle Fantasia – первое произведение Arc, где используются трехмерные модели. Но бои по-прежнему ведутся в двух измерениях. В чем преимущества и в чем недостатки работы с 3D-моделями по сравнению со спрайтами? Повлияло ли как-то на работу по созданию персонажей решение «добавить объем»?

Я хотела сделать двухмерный файтинг, и у меня нет опыта в трехмерном моделировании. Все же мой босс сказал: «Попробуй что-нибудь сделать в 3D!» *смеется* Когда работа над проектом началась, никто толком не представлял себе, в чем будут плюсы и минусы трех измерений. Мы могли выяснить все, только приняв вызов. Потому схема был такова: сперва мы делаем дизайны персонажей в 2D, а потом на их основе строим трехмерные модели. Частенько оказывалось, что определенные элементы попросту не настолько хорошо выглядят, став объемными, и тогда приходилось возвращаться к бумаге – начинать все заново. Вот на это ушло особенно много сил.

Как вы думаете, в будущем Arc начнет выпускать больше игр с 3D или в послужном списке компании будут в основном двухмерные файтинги с графикой в высоком разрешении – вроде BlazBlue?

Я думаю, что нам интересны оба подхода. В зависимости от общего стиля игры, иногда более органичной оказывается двухмерная графика, а иногда – 3D.

Расскажите нам поподробнее о сюжете и мире Battle Fantasia. Как вы придумывали историю и персонажей?

В основном меня вдохновляют путешествия. Когда я разъезжаю по свету, то много узнаю о различных уголках земного шара. В основу Battle Fantasia легли те впечатления, ощущения, которые я испытала во время поездок. Как вы видите, в Battle Fantasia типичный для файтингов набор героев: бойцы, которые полагаются на силу, и те, кто надеется на скорость. Для каждого воина мы постарались придумать что-то особенное.

В игре действительно есть эдакий «привкус» Старого Света, причем он выражен гораздо отчетливей, чем в большинстве файтингов, которые делают в Японии.

Я бы не сказала, что на меня оказала воздействие только Европа, – были и другие поездки. По концепции BF очень близка к традиционным японским RPG, если говорить о декорациях. Определенно, по ним можно заметить, что на нас повлияли классические мультифильмы Диснея. Такой антураж вы обычно в файтингах не найдете.

А что-то еще вас впечатлило? Романы, аниме, манга, фильмы?

По мелочи – наверняка. Что-то из других игр, аниме, манги – да откуда угодно. Но по правде говоря, главный источник – все же путешествия.

А любимчики среди героев у вас есть?

Марко, Фейс и Ватсон. Марко – герой-подросток, Фейс... ковбой, наверное? Хм, возможно, лучше назвать его «стрелком» *смеется*. А Ватсон – кролик.

Кстати о Марко – вы же ему и подарили свой голос! А до этого опыт в озвучании у вас имелся? Вам было сложно или наоборот легко отыгрывать роль?

В Arc System уже сложилась такая традиция – автор озвучивает кого-нибудь из персонажей (как наверняка знают поклонники Guilty Gear, персонаж Сол Бэдгай получил голос Дайске Исиватари, создателя сериала. – Прим. ред. *смеется* Сперва я подумала: «Ничего сложного, с этим я справлюсь!», но когда приступила к работе, оказалось, что на самом деле отыгрывать роль очень сложно! И нервов много тратишь. Я не знала наверняка, правильно ли говорю, убедительность ли звучу. Очень тяжело было.

А в следующих играх возьметесь за озвучку?

Возможно – какую-нибудь очень маленькую роль. *смеется*

Какие у вас ощущения возникали во время записи? Ведь бок о бок с вами трудились легендарные актеры озвучки. Не боялись?

Вообще-то я была очень счастлива. Для меня было честью работать с этими людьми.

BF снабдили элементами RPG – например, у персонажей есть уровни, со временем увеличивается линейка здоровья. Довольно неожиданно увидеть подобное в файтинге. Вы надеялись, что Battle Fantasia привлечет не только любителей этого жанра, но и тех, кому нравятся RPG?

Да! Определенно! Обычно считается, что файтинги предпочитают лишь действительно увлеченные геймеры, хардкорщики. Не так уж много женщин или казуальных игроков ими интересуются. Мы хотели расширить аудиторию наших проектов, и поэтому наше детище не должно было казаться слишком уж «хардкорным». А у нас в Японии RPG очень популярны даже среди тех, кто играет от слuchaya к слuchaya. И чтобы «запечь» эту публику, мы расстарались, дополнительно напряглись, надеясь привнести дух ролевой игры.

BF сперва пришла в аркадные залы Японии, а затем вы портировали ее на консоли. О чем вы прежде всего позаботились, когда осуществляли перенос?

Аркадная версия была больше сосредоточена на сражениях. Мы не могли рассказать историю так подробно, как хотелось. А вот в случае с консольным вариантом нам это удалось.

Вы когда-нибудь беспокоитесь, что версии для домашних консолей мешают продвижению аркадных вариантов?

Мы не беспокоимся, главным образом, потому что игровой опыт довольно сильно различается. У аркадной версии есть свои преимущества: вы сражаетесь с незнакомыми людьми (но не по Сети, так что переживать из-за лага не нужно). Если и аркадная, и домашняя версии окажутся достаточно популярны, всегда остается возможность переиздать аркадную с дополнениями. Мне кажется, оба варианта поддерживают друг друга. Кроме того, издав тот, что предназначен для аркад, мы ждем примерно шесть месяцев, прежде чем опубликовать консольный.

Столкнулись ли вы с какими-то трудностями, когда портировали игру, предназначенную для автоматов модели Type-X2, на PS3 и Xbox 360?

Нет, сложностей не было. У нас очень хорошие программисты – они со всем замечательно справились.

По вашим оценкам – сколько времени занимает разработка подобных игр?

Все очень индивидуально – в случае с Battle Fantasia мы потратили примерно год.

Файтинги сейчас далеко не так популярны, как десять лет назад. Почему?



по-вашему, так происходит? Что могут сделать разработчики, чтобы возродить интерес пользователей к жанру?

По задумке, в файтингах люди сражаются друг с другом (человек против человека), пытаются каким-либо образом победить противника. Но со временем игры этого жанра стали действительно очень замысловатыми. В них теперь важнее всего использовать достаточно сложную систему – успех не так уж сильно зависит от своеобразности действий и реакции. И получается, что только те люди, которые сумеют приспособиться к сложной системе, получают удовольствие от битв. Мне кажется, это одна из главных бед жанра.

Кстати, не поэтому ли другие компании (вроде Capcom с SFIV) сейчас пытаются вернуться к истокам?

Возможно. Я не могу отвечать за всех. Но определенно сложилось мнение о файтингах как об играх очень сложных – до такой степени, что новички попросту оказываются чужими на этом празднике жизни. Поэтому они часто за такие произведения вовсе не берутся, не пытаются хотя бы попробовать.

Хотя у игр вроде Guilty Gear довольно сложная механика, в целом проекты Arc очень привлекательны для женской аудитории. Вы об этом думали, когда работали над дизайнами Battle Fantasia?

В случае с Guilty Gear, как мне кажется, определенную, скажем так, «дополнительную привлекательность для девушек» ей обеспечивал тандем Сол-Кай. *смеется* Они были готовы вникать в боевую систему, потому что им нравился облик персонажей. Я думаю, что дизайн наших игр определенно этому способствует, но мы это делаем не намеренно.

Так какой вы все же видите Battle Fantasia – соревновательным файтингом или чем-то более казуальным?

Мы считаем, что дух соперничества – неотъемлемое свойство файтингов. И «казуальной привлекательности» она не мешает. Я полагаю, что BF – более интересный для широкой аудитории файтинг, но, конечно же, без состязательности в нем не обходится.

Сейчас нередко можно услышать, что люди обеспокоены состоянием аркадной индустрии в Японии. Arc System – компания, сделавшая себе имя на играх для автоматов. Вас тревожит происходящее?

Да, конечно. Сейчас в Японии гораздо меньше аркад, чем было несколько лет назад, и ожидается, что в будущем еще какую-то часть закроют.

Есть ли какой-то способ остановить процесс или просто нужно приспособиться к изменениям?

Облик аркад сейчас очень сильно изменился. Традиционные видеоигры исчезают из залов, а на их место встают гигантские машины, рассчитанные на нескольких участников, – вроде автоматов с TCG (карточные игры или *trading card game*. – Прим. ред.). Аркады самостоятельно пытаются развиваться в нечто другое. Со своей стороны, мы в состоянии поддержать индустрию, обеспечивая популярность файтингов, чтобы операторы могли устраивать постоянные турниры вроде Tougeki, и улучшая обратную связь с аркадами и посетителями аркад.

На Западе аркады практически вымерли. И очень многие поклонники файтингов в результате вынуждены играть в онлайне. Как вы считаете, в Японии тоже произойдет сдвиг в сторону сетевых соревнований или же по-вашему, ради шанса сразиться с живым противником геймеры будут приходить в аркадные залы?

В определенном смысле, как нам кажется, японцы поддаются общемировой тенденции. Но в отличие от США, в Японии все пользуются услугами железных дорог, и на



Внизу справа: Заяц Ватсон – один из самых любимых героев Эмико Ивасаки.

каждой остановке непременно отыщется аркадный зал, где могут собираться люди. Американцы ездят на машинах, и поэтому ничего подобного не происходит. Мы можем понять, почему на Западе люди охотно играют в онлайне, но мы считаем, что Сеть просто не подходит для настоящих поединков. В случае с турнирами лучше, если все происходит в оффлайне, и многие японские геймеры тоже придерживаются этого мнения.

Помимо собственной продукции Arc, какие игры вы еще любите?

Мне очень нравится Space Channel 5! *смеется* Dragon Quest тоже очень люблю, и сериал Zelda.

Хотя геймеров-девушек становится все больше, среди разработчиков по-прежнему преобладают мужчины. Как вы думаете, почему так происходит? Можно ли что-то сделать, чтобы представительницы прекрасной половины человечества охотней шли в геймдизайнеры?

Я считаю, что на рынке не так уж много игр, рассчитанных на женщин. И в целом игры по-прежнему их пугают. Из-за этого и в индустрии женщин так мало.

А что вы имеете в виду, говоря об «играх, рассчитанных на женщин»? Мне кажется, американские и японские представления о них несколько различаются. Например, я американка – у нас «дамскими» считаются игры вроде Sims и Nintendogs, а в Японии под «девчачими» скорее понимают что-нибудь вроде Devil Kings и BL-симуляторов вроде Togainu no Chi.

У меня другое мнение. Я, скорей, имела в виду игры, в которых используются такие темы и элементы, которые привлекательны для обоих полов.

Что-то вроде Space Channel 5?
Да, именно! СИ





ТАРАС БУЛЬБА



© 2008 «Бестрей». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russabit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russabit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russabit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russabit-m.ru/forums/.

РУССОБИТ-М
www.russabit-m.ru



ЕВГЕНИЙ НИКОНОРОВ

Разнообразие против баланса

Численность населения онлайновых миров варьируется от нескольких сотен до нескольких десятков тысяч игроков. Многие геймеры отождествляют своего персонажа с собой. И практически каждый игрок ожидает, что его герой будет не похож на других персонажей, населяющих виртуальный мир.

Уникальность в современном мире – ходовой товар, она продаётся миллионами копий. Многие люди искренне желают чем-то отличаться от других, быть не такими, как все, выделяться из толпы. Особенно это стремление характерно для молодых людей, которые как раз составляют основную аудиторию компьютерных игр. Традиционно RPG предлагает геймеру на выбор несколько рас и классов. В первой редакции настольных «Подземелий и драконов», положившей начало всему многообразию жанра, игрок мог стать воином, священником или магом. Также на выбор предлагалось четыре расы – человек, эльф, гном и полуорк. Для партии размером в четыре человека двенадцати вариантов было более чем достаточно. Однако для виртуального мира, населенного тысячами игроков, этого мало.

Помимо Dungeons&Dragons, существует еще одна настольная ролевая система, оказавшая большое влияние на современные компьютерные RPG. Esta система называется GURPS. Герой в ней описывается рядом показателей, способностей и навыков, которые можно прокачивать в любых сочетаниях и пропорциях, хватило бы очков опыта. Среди MMORPG наиболее известный пример применения подобной системы – Eve Online. Количество навыков, доступных в этой игре, очень велико, что создает просто бесконечный набор итоговых вариантов. И многие из них оказываются жизнеспособными.

Любое разнообразие всегда усложняет задачу балансировки. Это приводит к тому, что

среди всего ассортимента билдов два-три варианта оказываются лучшими для выполнения той или иной задачи. Во многих MMOPRG все возможные билды персонажей функционально делятся на три основных типа – держащие удар танки, damager'ы, наносящие огромное количество урона противнику, и support'ы, увеличивающие боеспособность отряда. Практически всегда имеется лучший билд для каждой из этих ролей. В результате игроку приходится либо жертвовать уникальностью, либо играть за ведомо более слабым персонажем. Идеальный баланс недостижим, а наличие какого-то мощного варианта приводит к тому, что большинство геймеров будут выбирать именно его. Если один из классов безоговорочно доминирует, то остальные становятся просто не нужны. И игроков нельзя осуждать за то, что они выбирают самый мощный из доступных вариантов. Всегда находятся геймеры, которые в любом случае будут играть за гномов или за паладинов, но таких меньшинство. Основная масса людей предпочитает играть за того, кто сильнее. В MMORPG с открытым PvP проблема баланса стоит особенно остро. Для них даже незначительный перекос в балансе классов сильно сказывается на предпочтениях игроков. Например, в первых хрониках Lineage 2 доминирующим классом был Dark Avenger. Сервера были просто переполнены героями этого класса. Во вторых хрониках Dark Avenger'ов ослабили, а самыми сильными классами стали dagger user'ы. Люди массово переключились в них. С новым дополнением безоговорочно лучшими в PvP оказались боевые маги, и вчерашние «кинжал-

щики» по всем серверам спешили качать себе их. Игровое не останавливало даже то, что процесс прокачки персонажа в Lineage 2 – занятие весьма и весьма трудоёмкое. Людьми двигало безоговорочное желание «рулить», «быть наверху». Тем временем по серверам носилось огромное количество совершенно одинаковых персонажей.

Другой пример перекосов в балансе – классы, предназначенные для крафта и торговли. Пример таких классов – Warsmith и Bounty Hunter из Lineage 2. В качестве боевых единиц они практически бесполезны, зато с их помощью гораздо проще сколотить игровой капитал. Это приводит к тому, что практически каждый серьезный игрок вынужден качать твинка-гнома для поддержания собственного благосостояния. В то же время, редкий игрок выбирает Warsmith'a или Bounty Hunter'a в качестве своего основного персонажа. Похожая проблема наблюдается в Ragnarok Online.

С одной стороны, геймер не виноват в том, что в игре существует слишком сильный класс. С другой, разработчик не может оставить без внимания явный дисбаланс в системе. Геймера можно понять. Ведь он потратил много времени, чтобы раскачать сильного персонажа, который, по не зависящим от него причинам, стал на порядок слабее. Но идеального баланса не будет никогда, а значит в каждом новом add-on'е разработчики будут уменьшать боеспособность какого-нибудь класса. Потому, чтобы с выходом каждого дополнения не качать себе нового персонажа, лучше играть не тем, кто сильнее, а тем, кому действительно нравится.



Cool only

журнал



СЕРГЕЙ УВАРОВ

Главный редактор digitlife.ru

НАЗАД В БУДУЩЕЕ: КУДА ИДЕТ КИНО?

Театр, компьютерные игры... На что будут похожи фильмы через ...дцать лет?

В прошлых номерах «Страны Игр» мы с вами говорили о различных направлениях кинопроизводства, о каких-то новаторских моментах в отношении жанров, режиссерских стилей... Но – вы никогда не задумывались, а как будет развиваться кино в техническом плане? Нет, речь даже не о спецэффектах и плавном переходе на цифровую съемку (напомню, что большинство крупных кинопроектов снимается все еще на плёнку, хотя в сценах с компьютерной графикой не обходится без цифровой съемки, разумеется). Речь о более глобальных вещах. Станет ли кино трехмерным? Не превратится ли зритель в полноценного «составителя» режиссера? Если на первый вопрос вы, скорее всего, радостно воскликнете «Да!», то второй – может вызвать недоумение: о каком соавторстве можно говорить, если фильм создается от начала и до конца «где-то там», а вы просто приходите в кинотеатр и смотрите готовый результат? Но – давайте немного поразмыслим, а заодно – пофантазируем.

Вы когда-нибудь были в кинотеатре IMAX? Гигантский экран, двухцветные очки и в итоге – относительно реалистичный 3D-эффект: герой в фильме кидает копье – и оно пролетает мимо вашего плеча; героиня протягивает руку – и вам кажется, что вы можете ее пожать (эх, как забавно, наверное, выглядят со стороны зрители в кинотеатре IMAX – уклоняющиеся от несуществующих копий и пытающиеся ухватить руками воздух перед собой!). Сегодня большинство голливудских блокбастеров выходит не только в стандартном двухмерном варианте, но также и в 3D. И пусть впечатления у зрителей от такого киносеанса довольно сильно разнятся (лично мне показалось это забавным аттракционом, но не более того), очевидно, что чем дальше, тем технология 3D будет активнее использоваться в кинопроизводстве и прокате. И,

скорее всего, рано или поздно она достигнет такого технического уровня, что во время просмотра фильма у вас будет полная иллюзия, что вы прыгаете по небоскребам вместе с Человеком-пауком, участвуете в погоне за Дэниэлом Крэйгом или находитесь в одной постели с Анджелиной Джоли.

Но как только это произойдет – а точнее, как только у зрителя появится одна принципиально важная возможность: осмотреться по сторонам, – так кино в сегодняшнем его понимании перестанет существовать! Почему? Потому что одно из принципиальных отличий кино от, скажем, театра в том, что режиссер (а также оператор, монтажер) предлагает вам законченную картинку. Четкую последовательность кадров, каждый из которых можно смотреть только с одного ракурса, а еще – оценить с точки зрения композиции, геометризма линий и прочих категорий, относящихся прежде всего к живописи. В этом отношении, кино – очень «запрограммированное» искусство (в отличие от того же театра или музыки). От зрителя здесь не зависит решительно ничего. А вот в театре – наоборот: режиссер не может знать наставника, какую именно «картинку» увидит Вася П., пришедший в театр. Потому что, во-первых, актеры каждый раз играют немного иначе и перемещаются по сцене тоже по-разному, а во-вторых, Вася П. может сесть на крайнее правое кресло в первом ряду, а может – пожалеть денег и оказаться на галерке. И тогда он увидит разыгрываемые мизансцены совсем с иного ракурса, нежели их видел режиссер, когда ставил спектакль!

А теперь представим что Вася П. имеет возможность не только на галерке очутиться, но и на сцене. И присутствовать там во время всего спектакля. А в руках у него окажется кинокамера. И Вася сначала поснимает одного актера, затем – сделает крупный план на лице второго

актера, потом возьмет средний план... Спрашивается: кто же будет режиссером полученного видео? Тот человек, который поставил спектакль, или Вася П.? Ответ очевиден: они будут соавторами. Так вот именно к этому и движется сейчас кинематограф, развивая 3D-технологию.

А теперь представим себе еще одну ситуацию. Нашему Васе П. не понравилось в этом театре. Он остановил видеозапись на камере, быстренько собрался и отправился в другой театр. Там опять залез на сцену и включил камеру. Что получилось? По сути, простейший монтаж. Вася П. смонтировал две различные истории. Разве мы не знаем подобных примеров в кино? Скажем, если в первом театре шел «Генрих V» Шекспира, а во втором – «Генрих IV», то у Васи получился самый что ни на есть типичный флешбэк (особенно если через некоторое время наш театрал все-таки надумает вернуться в первый театр). А почему нечто подобное невозможно в нашем 3D-кино? Почему, если зритель может «осмотреться», покрутить головой и создать перед глазами свою собственную, уникальную картинку, он не может с тем же успехом внести корректировки в сюжет? Допустим, в какой-то момент он отправится не в погоню за Джеймсом Бондом, а предпочтет проследить за его возлюбленной или за главным злодеем... Технически это осуществимо? Вполне. Скажу вам больше: это уже существует. Разве вам никогда не встречались DVD с вырезанными сценами в бонусах? И вот теперь представьте, что эти сцены (только в полном трехмерном варианте) доступны прямо во время просмотра. Соответственно, вы можете выбирать: следить за основной линией или предпочесть альтернативный вариант (то, что на DVD было вырезанной сценой).

И опять я задаю все тот же вопрос: на что это похоже (трехмерность, да еще с возможностью выбора поведения «внутри» фильма)? Вы задумались?



**ОСТАНЕТСЯ ЛИ ТО КИНО, К КОТОРОМУ МЫ
ПРИВЫКЛИ? ИЛИ ЕГО ПЕРЕСТАНУТ СНИМАТЬ
ВОВСЕ, КАК ПЕРЕСТАЛИ СНИМАТЬ НЕМЫЕ ФИЛЬМЫ?**

лись? Ай-ай-ай, читатели «Страны Игр»! Разве обычная компьютерная или консольная игра не подходит под это описание? Какой-нибудь самый банальный шутер, например? Другое дело, что в нашем футуристическом кино все же предполагается большая пассивность зрителя, он не столько участник, сколько наблюдатель процесса (пусть и с возможностью выбора точки зрения). Но принцип – тот же.

Итак, что же мы имеем? «Не мышонок, не лягушка, а неведома зверушка» – примерно так можно охарактеризовать получившийся вид искусства. То ли театр с элементами электронных игр, то ли наоборот, но главное – что это уже нечто совсем иное, нежели привычное нам кино. Такой вид искусства ставит перед режиссерами, сценаристами, операторами, да и зрителями, в конце концов, принципиально иные задачи, предлагает радикально новые «правила игры». Проходило ли кино через подобную революцию в прошлом? «Нет» – скажете вы, и ошибетесь. Проходило. Звуковое кино, появившееся в 1927 году (после трех десятилетий существования немого кино), так же сломало все каноны, заставило киноиндустрию перестраиваться на новый лад. Большинство звезд немого кино были вынуждены уйти на покой, потому что не смогли приспособиться к новым условиям. Зрители же – устраивали целые демонстрации и акции протеста: они считали, что звук «убьет кино». Сегодня мы с вами уже знаем, что формально они были неправы: кино живет и процветает. Но по сути, они недалеки от истины: на смену старым средствам выразительности (я не сказал, что они были хуже!) пришли новые. Стало возможно то, что было невозможно прежде, – и наоборот. То есть, актер, конечно, мог играть в звуковом кино так

же, как играл в немом. Но представьте себе, насколько неестественно это выглядело бы! В свою очередь, кинокомпозиторы должны были считаться с новым слоем звуковой составляющей фильма (помимо собственно музыки) – с шумами и диалогами; и это накладывало свой отпечаток. Список можно продолжать. Вероятно, нечто подобное (ломка, мучительное приспособление к новым обстоятельствам) ждет и наше современное кино – когда оно дойдет до стадии, описанной выше.

И здесь, конечно, нельзя не задуматься над вопросом: а останется ли то кино, к которому мы привыкли? Или его перестанут снимать вовсе, как перестали снимать немые фильмы? Но, боюсь, вот как раз на этот вопрос у меня ответа и нет. Разумеется, как человек, выросший на классических образцах звукового кино, я бы хотел думать, что по-прежнему смогу наслаждаться продуманным видеорядом фильма, композицией кадра, операторскими находками и так далее. Но разве не думали те, чья юность пришлась на второе десятилетие XX века, что они и после появления звукового кино смогут наслаждаться остроумными текстовыми комментариями между мизансценами, молчаливой выразительностью взглядов, пластичностью линий в актерской игре (недаром тема балета так активно фигурировала в раннем звуковом кино – вспомните хотя бы «Гранд Отель» с Гретой Гарбо; это явное наследие эпохи немого кино)... Однако сегодня немое кино снимать так же глупо, как и, например, говорить на латыни (даром что это был язык Вергилия и Овидия, Сенеки и Юлия Цезаря...). Ход истории (в том числе, истории искусства) не обратим. И – непредсказуем. Но иначе было бы не так интересно.





АЛЕКСЕЙ АРБАТСКИЙ

Игра, большая как жизнь

Разберись, кто ты – трус иль избранник судьбы,
И попробуй на вкус настоящей борьбы!

(В. Высоцкий)

Сегодня мне хотелось бы поговорить о таком явлении в нашей игровой жизни, как *Mount & Blade*. «Почему сейчас?» – спросите вы. Игра, вроде как, уже достаточно давно вышла, и что о ней теперь разговаривать? А раньше-то никак, поскольку, чтобы всерьез понять все сложности и связи в этой замечательной игре, с ней, как со старыми добрыми шедеврами 90-х годов, надо провести наедине не один месяц. Попробовать и разные роли, и разное поведение, иначе не разобраться, что она собой представляет.

Сразу скажу – конечно, и на солнце есть пятна. Туриецкие разработчики все-таки не все сделали, что собирались, и это заметно. Некоторые игровые механизмы фактически не работают. Так, например, непонятно, на что влияют очки чести, зачем нужны леди в замках, которые дают всего два квеста – явно тут была заложена какая-то еще интересная линия, но, видать, так и сгинула по дороге. Будем надеяться, эти недоработки когда-нибудь исправят. Хотя есть вещи и более неприятные. Так, из-за того, что враги во время сражения не удирают с поля боя в ужасе от наших подвигов, частенько погоня за одним всадником может отнять кучу времени... Ну да ладно. Как говорится, чтобы творение осталось в вечности, оно должно быть незаконченным.

Так давайте разберемся, что же за игра перед нами? Как ни странно, это, в общем-то, слэшер. Почему слэшер? Да потому, что 90% своего времени игрок проводит, именно рубя врагов на куски. Действительно, крошит он, не просто щелкая по нем мышкой, а используя разного вида удары и блоки, но суть процесса не меняется: рубит, рубит – и очки опыта получает в основном именно за это рубилово. Кстати, меня, прожженного стратега, именно это от игры отпугнуло сперва – все знакомые

взахлеб рассказывали о новой шедевральной механике боя. Надо отдать ей должное, она и вправду способна долго поддерживать интерес к игре, а те или иные виды оружия действительно требуют разных навыков от геймера, а не добавляют +1 к ловкости и +3 к силе. И в игре от «приставки к мыши» очень многое зависит – скажем, чтобы стать хорошим конным лучником, придется долго тренироваться. Зато потом можно выходить одному на сотню, а то и две вражин и истреблять их, не получая ни единой царапины – «одним махом семерых убиваем». А сколько еще вариантов попроще: двуручное оружие, меч+щит, рыцарь с копьем на коне или тот же рыцарь с мечом – всему можно и нужно учиться, и делать это очень интересно! Хотя, по чести сказать, я думаю, что это все-таки не главное.

Главное – что у нас как-то давно не было игр с таким разнообразием возможностей. В *Mount & Blade* жизненный путь человека может проходить по самым разным маршрутам. Среди моих знакомых (геймеров) есть профессиональный боец на аренах и турнирах, долгоночко подвизавшийся на этом поприще, есть самый настоящий барон-разбойник, владелец замка на торговом пути, воюющий со целым светом. Имеется и разбойник-неудачник, грабящий все деревни подряд и равно презираемый за это всеми государствами в игре. А уж обычных баронов, графов и тому подобной шушеры, владения которых иногда сопоставимы по размеру с приличными королевствами, – и не сосчитать. Действительно, по каждой более-менее продолжительной игре можно сочинять роман или снимать боевик – игроки пишут свои истории, и большинство этих историй оказываются на очень захватывающими.

Строго говоря, нечто подобное мы уже наблюдали, хоть и не часто. Конечно, на ум в первую очередь приходит *Fallout 2*. Там тоже можно было

пройти игру огромным количеством способов и совершенно разными людьми, и закончить, с удивлением глядя на свои перки вскрывателя могил и сексуального гиганта – боже, а это я когда? Ах, да... Нехорошо вышло... Там подробный эффект достигался поистине титаническими трудами разработчиков – столько было сделано квестов, сюжетных линий, ответвлений. Да еще и очень качественно!

Здесь мы имеем совсем другие приемы. *Mount & Blade* была создана как саморегулирующаяся система, основанная на довольно простых принципах. Принцип отношений – в любой деревне, с любым лордом или королевством у вас есть какие-то отношения. Сделал кому-то доброе дело – тебя будут любить и уважать, и потом в ответ получишь тоже что-то хорошее. Может быть. Когда-нибудь. Разграбил деревеньку? Крестьяне – народ памятливый. В итоге мы имеем мир, где каждый наш поступок раньше или позже возвращается к нам. Иногда мелкой неприятностью – сельчане из некогда разграбленной деревни не хотят идти служить под ваши знамена. Иногда события принимают и более серьезный оборот – глубоко оскорбленные вашим переходом под другие знамена бывшие соратники-лорды способны броситься на ваши замки, как собаки на медведя. А теперь добавьте в этот суп немного здорового pragmatizma: если хотите что-то значить в этом мире – вам нужна могучая дружина, а она требует немаленьких денег для содержания, да еще и хочет хорошо питаться... Хотя это тоже не закон – однажды я совершил поход, разгромив государство кергитов (прям что твой Македонский) и большую часть кампании не кормил свою огромную армию и денег ей не платил. Солдаты шли за мной от замка к замку и от города к городу просто из-за великой славы, которую мы добывали в том походе, и были готовы не есть и не получать жалованья. Славные денечки!

Так вот – с этой системой отношений что мы имеем в итоге? Как ни странно, ту самую игру про добро и зло, над которой бьется Питер Молине. В Mount & Blade очень-очень трудно быть всадником в белых доспехах. И денег все время нет, и половину противных квестов выполнять не будешь... Кто без страха и упрека – тот всегда не при деньгах! Однако на темной стороне Силы тоже не сладко. Для начала можно и вовсе получить «всевластие по силам» – стать мелким разбойником и никогда не подняться выше. А вот могучий коварный злодей способен вызвать ненависть всей страны – и игра просто затравит его, как итальянские кондотьеры затравили Цезаря Борджия в овраге. Или не затравит – если злодей окажется достаточно силен. И эти альтернативы далеко не всегда понятны с самого начала. Ваша репутация, ваши отношения с миром складываются из множества решений, простых выборов в повторяющихся ситуациях – а потом, постепенно, количество переходит в качество – и, бабах, вы спрашиваете недоуменно: чего это они на меня так обозлились-то? А вам в овраг, господин хороший, ответит суровый голос гомеостатического мироздания: «Доигрался...»

Любопытно, кстати, что и друзья-соперники в игре бывают разные – одни ценят благие поступки, другим больше по нраву темные делишки. Так что следите за тем, чье седло скрипит рядом с вашим. Это особенно важно, когда вы поднимаете мятеж против своего короля. Что? Я? Да что вы! Я, конечно, нет! Я ведь был рыцарем на белом коне и в таких черных делах, как мятежи и предательства, не числился и не участвовал... Откуда енаю? Ну, может, слышал случайно! Краем уха... Так вот, во время мятежа на других лордов аргументы действуют в соответствии с их характером – негодяя легче убедить прагматическими доводами, и неплохо для каждого из таких завести досье. Более того – поганцам не хочется участвовать в мятеже вместе с приличными людьми и наоборот. Ну, мне так рассказывали. Сам-то я – ни-ни!

Конечно, система бы не работала без одной маленькой детали – интерактивности мира. Потому что этот мир «дышишт» (в отличие даже от вселенной Fallout – только не бейте меня!). Лорды воюют друг с другом, осаждают крепости, королевства начинают войну и заключают мир, разбойники и враги грабят традиционные «коровьаны». В общем, вокруг кипит жизнь, в которую можно вмешаться по десятку разных поводов, кучей способов и заставить замириться своего неуемного короля. Или, наоборот, развязать войну (кстати, приличных людей вы здорово разочаруете этим поступком).

Вот потому-то я теперь хожу и всем советую: «Сыграйте в Mount & Blade». Здесь будет тяжело придерживаться выбранной роли, вскоре из вас полезет ваша собственная натура. И можно будет, оглянувшись назад после долгого рыцарского романа, узнать о себе немало интересного, хотя и не всегда приятного.

Многие разработчики, создав «продукт не для всех», начинают говорить об играх как об искусстве. И, конечно, принимают при этом позу декаденствующего эстета. Знаете, что я вам скажу, господа? Два с половиной турка сотворили шедевр, игру, позволяющую на самого себя посмотреть и кое-что про себя понять – а ведь это нечасто бывает. Игру с дешевой графикой и смешным бюджетом. А вам, господа, должно быть стыдно! Идите, работайте! Лишь от того, что игра понята не всем, она не становится искусством.





ТЕКСТ

Константин Говорун

GAME INDUSTRY SUMMIT RUSSIA 2008

В конце ноября 2008 года в Санкт-Петербурге прошла международная специализированная бизнес-конференция для лидеров игровой индустрии Game Industry Summit Russia 2008, организованная компанией Gameland. Топ-менеджеры крупнейших российских и мировых компаний собрались на три дня для обсуждения тенденций в области электронных развлечений, а также ситуации, связанной с мировым финансовым кризисом.

В первый день конференции Питер Лотон (Peter Laughton), вице-президент Electronic Arts, представил 5-летние сценарии развития российского игрового рынка, а директор по маркетингу Gameland Александр Саблуков – результаты исследования отечественной аудитории потребителей компьютерных и видеоигр. По этим данным, игры на консолях последнего поколения (от Microsoft, Sony и Nintendo) медленно, но верно отнимают аудиторию у игр на персональных компьютерах. Вследствие этого растут средние расходы аудитории как на приобретение игровых устройств, так и на покупку игр.

Дмитрий Соколов (НП ППП) и Юрий Злобин («Русский щит») описали профилактику преступлений в сфере нарушения авторских прав: несмотря на сложную ситуацию с контрафактной продукцией, в российской судебной практике уже есть случаи наказания за нелегальное распространение игр.

Представители ведущих игровых компаний, в числе которых были Дмитрий Бурковский (Nintendo), Алексей Бадаев (Microsoft), Владимир Верещагин (Microsoft), Михаил Федоров (Entermedia Direct), Антон Юдинцев (Gaijin), поделились с участниками опытом разработки проектов для консолей.

Обсуждение спада в отрасли электронных развлечений стало главной темой второго дня конференции, когда состоялся круглый стол, посвященный финансовому кризису. Топ-менеджеры компаний – Дмитрий Архипов (Акелла), Дмитрий Бурковский (Новый Диск), Александр Михайлов (Бука), Александр Лыковский (Alawar), Денис Кривомазов (GamePark) и Вера Зайцева (Хит Zona) – рассказали о проблемах в российской игровой индустрии. Несмотря на традиционно высокий – в преддверии рождественских и новогодних праздников – спрос на продукцию, у издателей игр растет дебиторская задолженность и снижается размер свободных средств. Из-за кризиса неплатежей со стороны дистрибуторов и розницы, связанного с активной экспанссией последних за счет подорожавших кредитных средств, они вынуждены сокращать объемы поставок и пересматривать условия оплаты, а также закрывать или замораживать долгостоящие или неприоритетные проекты. Это привело к резким перекосам в ассортименте различных компаний. Подобные проблемы не коснулись компаний, зарабатывающих на

казуальных и онлайновых играх: в этой сфере используется другая схема распространения, когда пользователи скачивают программы и платят напрямую производителям посредством SMS или списанием с банковских карт и электронных счетов. Более того, как отметил Александр Лыковский, интернет-пользователи стали активнее играть именно в период кризиса: продажи казуальных проектов выросли на 10-15%.

Согласно прогнозам, потребление игр в период рецессии будет расти опережающими темпами, так как люди будут переключаться на домашние развлечения, однако самым сложным периодом для издателей и разработчиков станет конец весны следующего года, когда начнется традиционное сезонное снижение спроса со стороны конечных покупателей. Участники конференции также обсудили особенности маркетинга игровой продукции. Докладчики отметили рост роли подразделений, отвечающих за взаимодействие с потребителями (community management): все лидеры отрасли активно развивают это направление. Представители компании IQ Investment представили инновационную разработку – торговый аппарат GameShock, позволяющий потребителям в местах продаж просматривать и покупать игры, музыку, фильмы и тут же получать выбранные файлы записанными на DVD.

В условиях, когда в российском правительстве обсуждаются законы, устанавливающие возрастные ограничения на видеоигры, особый интерес слушателей вызвали выступления Патриса Чайзеранда и Доминики Урбанска из ISFE, которые представили известную европейскую систему рейтингов PEGI, а также поделились опытом создания профессиональной индустриальной ассоциации в Польше. До сих пор в России игры со сценами насилия, жестокости и откровенным эротическим содержанием не были запрещены или ограничены для продажи, в то время как на Западе любая игровая продукция проходит сертификацию рейтинговых компаний. **СИ**



Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru

Реклама



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii
13340 р.



PlayStation 2 Slim
5800 р.



Xbox 360 Pro (60 Gb)
11310 р.



PlayStation 3 (80Gb)
16240 р.



Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)
8845 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!

■ Принимаем заказы через
Интернет и по телефону

■ Возможность доставки
в день заказа

■ Огромный выбор
компьютерных и видеоигр



Wii Fit +
Balance Board
5075 р.



Final Fantasy Crystal
Chronicles Ring of Fates
1508 р.



Grand Theft
Auto IV
2610 р.



Burnout Paradise
2320 р.



Lost Odyssey
2465 р.



Ninja Gaiden II
2204 р.



Alone in the Dark
2320 р.



God of War:
Chains of
Olympus
1248 р.



Final Fantasy VII:
Crisis Core
1560 р.



Grand Theft
Auto IV (PAL)
2340 р.



Soul Calibur IV
(US)
2552 р.



Silent Hill Origins
1300 р.



Metal Gear Solid
Essentials Collection
2340 р.



Final Fantasy XII
(Platinum)
1170 р.



Mario Kart Wii +
Wheel
1950 р.



No More Heroes
1820 р.



Battlefield Bad Company Gold Edition
2184 р.



Metal Gear Solid 4: Guns
of the Patriots (PAL)
2340 р.

На полках

Лучшие игры в продаже



Артем Шорохов

Интересная штука, эти ваши микротранзакции да онлайн-покупки игр и дополнений к ним. Вот посудите сами: купив какую-нибудь ерунду в онлайне, вы, насытившись, уже не сможете вернуть хотя бы часть потраченных денег, перепродаив «поддержанную» игру. Не сможете одолжить ее другу на выхолодах. Много чего не сможете. Фактически, вы взяли товар в бессрочную аренду, и в полной мере его обладателем даже не являетесь. Нетрудно подметить, что, помимо безусловного удобства и бесчисленных благ, такими темпами тенденция к полному переводу всей торговли цифровой продукцией в Сеть неизбежно приведет к весьма любопытным последствиям. Например, суммарное количество продаж обязательно (вопрос, намного ли?) вырастет – ведь если сегодня на каждый игровой диск приходится сразу несколько «потребителей» (кто из вас ни разу не менялся с друзьями?), завтра это будет уже невозможно. Это, безусловно, выгодно производителям, но вот насколько мы с вами готовы к подобному повороту дел?

«Страна Игр» рекомендует

LittleBigPlanet (PS3)	10
action.platform.puzzle.2d	
Left 4 Dead (PC, Xbox 360)	9.0
shooter.first-person.survival	
World of Warcraft: Wrath of the Lich King (PC)	9.0
role-playing.MMO.fantasy	
Lord of the Rings Online: Mines of Moria (PC)	9.0
role-playing.MMO.fantasy	
de Blob (Wii)	8.5
action.platform.puzzle.3d	
Анабиоз: Сон разума (PC)	8.5
shooter.first-person.horror	
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (Xbox 360)	8.5
action-adventure.platform/racing	
Wario Land: The Shake Dimension (Wii)	8.5
action.platform.2d	
Call of Duty: World at War (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
shooter.first-person.historic	
MotorStorm: Pacific Rift (PS3)	8.0
racing.offroad	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Mortal Kombat vs. DC Universe (PS3, Xbox 360)	72
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (Xbox 360)	76
Wario Land The Shake Dimension (Wii)	80
Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)	82
Черная метка (PC)	84
Lord of the Rings Online: Mines of Moria (PC)	86
Disaster: Day of Crisis (Wii)	90
Golden Axe: Beast Rider (PS3, Xbox 360)	92

Мини-обзоры

Spider-Man: Web of Shadows (DS)	94
Rayman Raving Rabbids: TV Party DS (PC)	94
Littlest Pet Shop Garden (DS)	95
Littlest Pet Shop Winter (DS)	95
007: Quantum of Solace (DS)	96
Monopoly (Xbox 360, PS3, PS2, Wii)	96
Igor: The Game (PC, Wii, DS)	97
Legendary (PC, Xbox 360, PS3)	97

Смотрите
также



Обзоры на DVD

Видеотечты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн

Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV

Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



Также в этом месяце

Patapon 2

(PSP, 13 февраля 2009 года)

Приключения маленького, но отважного племени патапонов продолжаются во второй части одного из самых оригинальных проектов для PSP.

Time Hollow

(DS, 6 февраля 2009 года)

Очередной представитель жанра adventure на DS – с детективной завязкой и аниме-стилистикой – дает нам возможность создавать порталы между настоящим и прошлым.

Dead Rising: Chop Til You Drop

(Wii, 27 февраля 2009 года)

Вольный журналист Фрэнк Вест среди полчищ голодных зомби, воссозданных на движке Resident Evil 4. Список изменений впечатляет: новая система прицеливания, камера с видом из-за плеча, исправленная система сохранений и отсутствие таймера.

The House of the Dead: Overkill

(Wii, 13 февраля 2009 года)

Героя эксклюзивного для Wii привела знаменитого аркадного сериала снабдили новой способностью – замедлять время.

Lost in Blue: Shipwrecked

(Wii, 6 февраля 2009 года)

Известный сериал о современных робинзонах перебрался с DS на Wii. От предшественниц новый выпуск будет выгодно отличаться усовершенствованной графикой и кооперативными мини-играми.

Skate 2

(Xbox 360, PS3, 23 января 2009 года)

Продолжение скейтерского суперхита позволит персонажам слезть с доски и двигать декорации как заблагорассудится, создавая собственные полигоны для соревнований.

50 Cent: Blood on the Sand

(PS3, X360, 6 февраля 2009 года)

Вторая часть экшна со знаменитым рэпом.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но лишь на свой страх и риск.

Новые темы



Mortal Kombat vs. DC Universe

Исцарапанный Бэтмен – это так же круто, как разорванная майка Сони Блейд или сквозная дыра в мертвом теле Скорпиона. Но чем же еще Midway надеется привлечь внимание геймеров?

Читайте на странице 72 и смотрите на DVD



Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Кудесники из Rare снова соорудили один из лучших платформеров для Xbox 360. Без мелких ограждений не обошлось, но на общее впечатление они не повлияли.

Читайте на странице 76 и смотрите на DVD



Lord of the Rings Online: Mines of Moria

Наш корреспондент убедительно доказывает, что не World of Warcraft единственным живо человечество.

Читайте на странице 86

похожие игры



- 1 Mortal Kombat Trilogy
- 2 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- 3 Street Fighter EX3

7.5



PS3

Xbox 360



ТЕКСТ

Артем Шорохов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360Жанр:
fighting, 3DЗарубежный издатель:
MidwayРоссийский дистрибутор:
«ND Видеогри»Разработчик:
MK Team (Midway)Количество игроков:
до 2Обозреваемая версия:
Xbox 360Онлайн:
<http://worldscollide.com>Страна происхождения:
США

СЕКРЕТ!

Как заполучить Шао Кана и Дарксайда, вы могли бы догадаться и сами, но мы попробуем вас опередить. Просто пройдите Story mode за подходящую сторону (МК для Шао Кана, DC для Дарксайда).

› Mortal Kombat vs. DC Universe

«Да Бэтмен, чтоб ты знал, в совершенстве владеет ста двадцатью семью стилями единоборств! Он твоих Лю Кангов на завтрак ест! А тело Флэша выбириует так быстро, что ему любая заморозка нипочем. Да разве ж Саб-Зиро в него вообще попадет? Понимать надо!»

Давайте будем друг с другом честны: выглядят Mortal Kombat vs. DC Universe плохо. Стильное меню, занятные ролики, наконец-то пришедшая в себя боевая система, онлайн-поединки – это все будет потом. Первое впечатление от новой МК – едва ли не шок. Все плохо. «Это не арены – это песочницы!», «Это не прыжки – это их лопатой подкидывают!», «Это не Чудо-женщина – это чудо... вище». Как-то так. Нет, все понятно, вдруг откуда ни возьмись файтинг уровня Tekken 6, Virtua Fighter 5 или Soul Calibur IV (я и впрямь не знаю, сколько банков ограбил Томонобу Итагаки, чтобы Dead or Alive 4 выглядела настолько хорошо, так что на всякий случай спрячу его игру в скобках) просто не появиться. Мы, в об-

щем-то, и не ждали. И все же первая реакция – нервный смех. Дерущиеся человекообразные роботы – это, знаете ли, так винтажно...

Впрочем, сами по себе многие 3D-модели (во всех подробностях их можно рассмотреть в меню Extras, вкладка Bios) на движке от Epic выглядят очень и очень пристойно, так что можно с уверенностью утверждать, что все беды с восприятием игры находятся в плоскости грошового освещения и придурковатой анимации.

Я затрудняюсь ответить, почему в трехмерных МК анимация выглядит... так. Я видел записи с тосар-площадки. Я знаю, что «актеры», нанятые для съемки движений, – настоящие бравые парни, выступавшие на международных соревнованиях по боевым искусствам.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Приятные перемены в боевой системе, забавный, хоть и глупый сценарий с обилием фансервиса и шуток «для своих», весьма недурственный сюжетный режим.

НЕДОСТАКИ Неровная и временами отталкивающая графика, анимация на грани фола, нехватка персонажей, таланта и старательности, и притом – реализация онлайн в худших традициях Soul Calibur IV.

РЕЗЮМЕ Идея совместить две популярные вселенные на деле оказалась не такой уж бредовой, а старый добрый MK, при всей своей несостоятельности в современном мире, похоже, наконец, нашел свою нишу и сделал несколько шагов в правильном направлении. Хотя кому это сегодня интересно, кроме небольшой кучки тех, «кто понимает»? И отдельной строчкой хочется заметить, что просят за эту игру все-таки многовато. Особенно в России.

На каждого из MK-героев и DC-злодеев – по два Fatality. У «добряков» они тоже есть, просто зовутся по-другому – Heroic Brutality. Градус жестокости уже, правда, не тот, что пятнадцать лет назад...



Все эти люди действительно собираются с утра пораньше в зале, надевают смешные трико с лампочками и делают свое дело. Но раз за разом финальная игровая анимация не выдерживает никакой критики и ощущается вызывающе «ручной». Как, черт побери, ну как несложный, в общем-то, roundhouse kick в исполнении любой половины персонажей умудряется выглядеть столь косолапо, если и Пек Понгпэт, и Рэй Ву, и сам Карлос Песина* достойно демонстрируют в разы более сложную технику? Быть может, дело в оборудовании, в скромности бюджета, спешке, мировом финансовом кризисе, но факт остается фактом: боевая анимация MK vs. DC болтается где-то между «На безрыбье потянет...» и «Нет, ну вы только посмотрите на эту ногу! Разве это нога?!» Причем отчетливо видно, что кое-какие базовые движения ничуть не изменились со временем Deadly Alliance (и, вероятно, были просто-напросто перетасчены сюда мышкой), а те, что поновее, выглядят уже интереснее... но до уровня хотя бы Tekken 3 (да что там – Tekken 2!) все еще не дотягивают и близко.

И на этом хватит. Баста! Посыпаем скептиков к Ёсимицу на рога, берем геймпад (желательно все-таки Dual Shock 3, там крестовина поухватистей), начинаем вникать. Несколько VS-раундов слегка смягчают первое впечатление, хоть и ставят новые вопросы. Сперва закончим с графикой – она... разная. Модели, например, Скорпиона и Чудо-женщины (Диана, прости, мне тоже жаль) настолько не совпадают по уровню исполнения, будто бы выже-

ны из игр разных лет выпуска. «Почти хорошая» анимация Джокера – недосягаемая высота для какой-нибудь... Прости, Диана! Некоторые арены поражают воображение своей безыскусностью (и это – после стилистической безупречности Deception!), в то время как другие смотрятся пристойно. В общем, привыкать и привыкать, но, слава богу, не так все грустно, как казалось поначалу.

Разбираемся с боевой – нам о ней прожужжали все уши. Разбираемся. Еще немного разбираемся... Хм! Что ж, разлюбезные мои, действительно винтаж! Завсегдатаям турниров и современным подросткам всего этого уже, возможно, не понять (тут все еще нужна другая игра, не обремененная долгой историей, не нагруженная пустыми надеждами), но если вы с друзьями запомнили лупцевали друг дружку в середине девяностых и заучивали комбинации Fatality, знайте: перед вами именно такой трехмерный Mortal Kombat, о каком вы мечтали в те дни. Ну, знаете, те «другие» вы – которые гадали, что же там выкрикивает Рэйден, искали секретное добывание Шэн Цунга, учились Джонни Кейджем срубить с тела побежденного не одну голову, а три. И, конечно же, уже слыхали о Бэтмене и мечтали надрать ему ушки своим любимым Баракой. Ждать пришлось долго, но, черт побери, должны же детские мечты когда-нибудь сбываться!

Итак, с точки зрения геймплея Mortal Kombat vs. DC Universe больше всего напоминает поздние двухмерные части саги, вро-

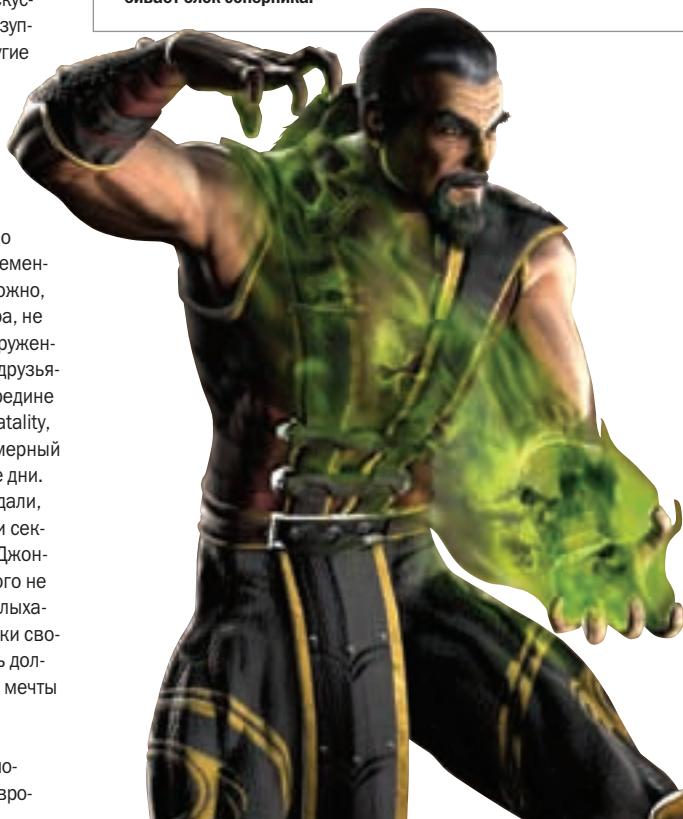
Скорпион благородно держится в стороне – с как следует разозленным противником шутки плохи.



РЕЗЮМЕ Идея совместить две популярные вселенные на деле оказалась не такой уж бредовой, а старый добрый MK, при всей своей несостоятельности в современном мире, похоже, наконец, нашел свою нишу и сделал несколько шагов в правильном направлении. Хотя кому это сегодня интересно, кроме небольшой кучки тех, «кто понимает»? И отдельной строчкой хочется заметить, что просят за эту игру все-таки многовато. Особенно в России.

Show me your Rage!

За рамками традиционной боевой механики Mortal Kombat vs. DC Universe предлагает также три, гм, мини-игры и полоску ярости. Разберемся. Помимо стандартного броска отдельная кнопка найдется еще и для «захвата», с помощью которого можно выколотить из врага побольше крови: камера наезжает на героя и агрессор получает право на четыре удара (по количеству кнопок геймпада), которые обороняющиеся предлагается «угадать», дабы провести контриприем и прекратить ближний бой. Примерно тем же (попыткой угадать следующую кнопку нападающего) предстоит заниматься, когда кто-то вышиб противника с арены – с той лишь разницей, что проигравший получит все «накопленные» повреждения и наверняка еще и суперудар в придачу. Ну а Test your Might заставит обоих соперников неистово колотить по кнопкам в надежде увеличить или снизить наносимый ущерб. И отдельно несколько слов о ярости. Как и Agressor-шкала в MK Trilogy, полоска Rage заполняется при ударах в блок и получении повреждений, но при этом состоит из двух сегментов. Каждый из них при должном показателе Rage позволяет воспользоваться прерывателем комбо (вперед + блок), а оба сразу по нажатию двух шифтов приведут на короткое время вашего бойца в состояние ярости, когда он может проигнорировать несколько ударов подряд и сам при этом прорывает блок соперника.



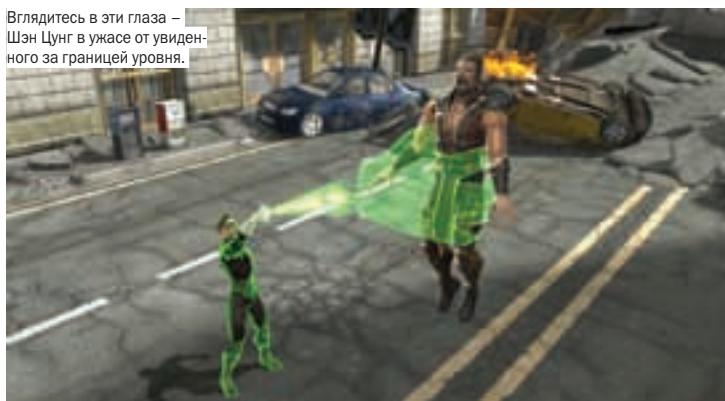
Боксерские кривляния Джокера без малого уморительны. Равно как и его суперудары. И добивания. Джокер вообще классный персонаж.



* Пек Понгпэт и Рэй Ву – актеры motion capture по найму, работавшие с MK Team над всеми трехмерными играми сериала, за исключением MK4. Карлос Песина – один из аниматоров Midway, вовлеченный в проект еще с 1992 года; с братом Дэниелом они исполнили немало ролей в классических двухмерных MK.



Вглядитесь в эти глаза –
Шан Цунг в ужасе от увиден-
ного за границей уровня.



де УМКЗ и МКТ. То есть сами по себе схватки по-прежнему строятся главным образом на суперударах (стандартная база сильно редуцирована и более-менее одинакова у всех героев), но тактика уже заметно разбавлена короткими джагглами и наборными комбо. Плюс – не особенно нужные, но довольно занятные механики Klose Kombat, Free Fall Kombat и Test your Might (ими интересно баловаться в дружеских матчах, но в онлайне... о, в онлайне не признающие компромиссов безумные американские дети вас быстро отучат шутить на эти темы) и хороший бонус для серьезных игроков, жаждущих большего вызова и большей сложности. Поясню. Любое «базовое» трехударное комбо легко отвесит даже ваш кот Барсик, случайно свалившийся со шкафа на геймпад. Пяток ударов за раз вы сумеете накинуть, подглядев в мануал и разобравшись с таймингом. Заслужить ачивку за десятихитовую комбинацию можно, либо сыграв за Флэша, либо проведя в специальном тренировочном режиме чертову прорыву времени, вырубивая джастфреймы и колотя от злости по подлокотнику кресла невезучим котом Барсиком. Стоит оно того? Ну, наверное, стоит. Но лучше все-таки играть в МК по старинке – галдящей толпой у кого-нибудь дома, передавая контроллер из рук в руки по очереди. В этом легко осваиваемая на базо-

вом уровне Mortal Kombat vs. DC Universe показывает себя с самой выгодной стороны. И вы всегда будете в дамках, помня наизусть парочку Fatality и твердо зная, когда и какие кнопки давить, если вдруг удалось схватить противника за грудки.

Думаете, здесь и сказочке конец? Как бы не так! Впереди еще самое главное, то, без чего не видать бы Эду Буну от «Страны Игр» не только «семерки с половиной», но, может, и «семерки с бубликом». Story Mode. Что «хаха»? Слушайте. Рассказывать буду.

Итак, игра предлагает две сюжетные «кампании», по одной на МК и DC. Выбирайте ответственно – с наскоку ни одну из них не одолеть, ведь каждая потребует от вас выиграть порядка трех десятков схваток (по три-пять битв на героя) и посмотреть примерно столько же недлинных, но порой чрезвычайно занятных заставок, до предела насыщенных фансервисом и шуточками «для своих». Сам сюжет по-хорошему абсурден и очевидно стилизован под грошовые сценарии старых комиксов и старых же видеоигр, но все это – с подковыркой, со вторым дном для «тех, кто понимает». И если вы из таких, из понимающих, и самую капельку ироничны по отношению к любимым героям – пройти МК vs. DCU за обе стороны вы обязаны даже через «не хочу». А потом, несколько дней

Ложку за маму, ложку за папу...

Эд Бун не только обмолвился как-то о том, что МК vs. DCU – игра побочная и для основного сериала не больше чем милая шутка, но и считайте что пообещал до самого выхода «настоящего МК нового поколения» подкармливать фэнсов скачиваемым контентом. Каким именно – само собой, не сказал, хотя и ходят полуобоснованные слухи, что это могут быть как новые костюмы для героев (народ очень надеется, что их дизайн поручат Алексу Россу, знаменитому своими обложками для комиксов DC и Marvel, а теперь еще и коллекционного издания МК vs. DCU), так и целые главы для сюжетного режима. Еще, конечно же, все надежды на новых героях – какими только wish-списками не увешан Интернет! Бун намекнул на Кунг Лао и Думсдэя, но прямо, хитрец, опять не признался.

Отдельной строчкой списка пожеланий – Mature rated Fatalities.

В конце концов, ESRB и PEGI нигде не запрещают выпускать «взрослые» дополнения для игр категории Teen, хоть в подобные подарки верится с большим трудом. И все бы хорошо, да вот только... Рождество прошло, а под елкой все пусто.

КОММЕНТАРИЙ

АЛЕКСЕЙ ГОЛУБЕВ



Честно говоря, поклонником Mortal Kombat я перестал быть давным-давно, и третья часть сериала долгие годы оставалась для меня последней. Даже не плохие (судя по отзывам) Deadly Alliance и Deception прошли мимо, уступив место более интересным на тот момент играм. Тем не менее, Mortal Kombat vs. DC Universe, попавшая ко мне в руки по чистой случайности, не только понравилась, но даже увлекла на несколько вечеров – главным образом, благодаря героям комиксов. Точнее, благодаря возможности поколотить всех этих Суперменов, Бэтменов и Чудо-женщин. Злодеев, увы, лупить не так увлекательно: им и без того достается каждый божий день. А вот зарядить как следует с ноги напыщенному выходцу с планеты Криптон – отличное средство борьбы со стрессами.

TUNING SHOW

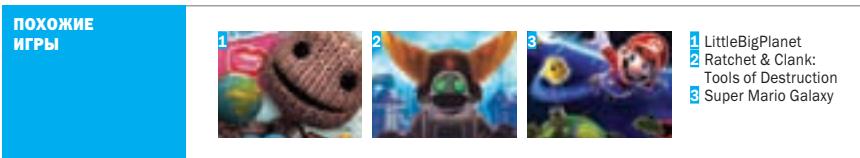
MOSCOW

Крокус Экспо
26 февраля · 1 марта 2009



В программе:

- Чемпионат Формула Дрифт в закрытом помещении;
- Рекорд России по аэрографии: роспись полотна в режиме он-лайн 12-ю художниками;
- Мастер-классы звезд автоспорта;
- Встречи клубных команд;
- Творческие встречи со знаменитыми персонами Москвы – героями журнала «Тюнинг Автомобилей»;
- Игровая зона: компьютерные симуляторы с гонками;
- Фотогалерея уникальных работ с автотемпионатов.



8.5



ТЕКСТ

Алексей Голубев

ДОСТОИНСТВА Разнообразие транспортных средств и уровней, фирменный юмор Rare, забавные персонажи, отличная графика, множество хитро припрятанных бонусов.

НЕДОСТАТКИ Не всем понравится отказ от платформенных элементов в пользу техники, обучение слишком затянуто, а задания при этом не поражают воображение оригинальностью.

РЕЗЮМЕ Наверное, не совсем то, чего ждали многие, но, тем не менее, очень и очень удачная игра, которая выгодно отличается от батальонов всевозможных шутеров, царствующих на Xbox 360. Ее никак нельзя назвать идеальной – традиционно для Rare есть проблемы с балансом, да и технические грешки имеются. Зато смешные шутки и не напрягающий уровень сложности как никто другой позволяют расслабиться вечером, конструируя очередной причудливый дельтаплан или участвуя в забавных «гонках на выживание».

Banjo-Kazooie: Шарики & ролики

Настоящий злодей никогда не позволяет настоящему герою бездельничать. Потому-то вредная Грунтильда не дает покоя медведю Банджу – даже после того, как носатую каргу дважды проучили еще на Nintendo 64 и от нее осталась одна голова. И вот теперь в затяжной конфликт намерены вмешаться высшие силы.



Ванjo-Kazooie: Nuts & Bolts – это классический платформер, некогда один из главных в игровой индустрии – и, в первую очередь, на домашних консолях – сегодня явно переживает не лучшие времена. Из убеленных сединами ветеранов более-менее уверенно себя чувствует разве что старик Марио, тогда как его многочисленным коллегам и конкурентам не позавидуешь: их уже почти не видно за широкими спинами шутеров от первого и третьего лица, RPG и приключенческих «эпиков» всех мастей. Даже те, кто пока еще пытается держать удар (например, свежие выпуски Ratchet & Clank), вынуждены идти на сделку с совестью, разбавляя непременные прыжки через пропасти ожесточенными перестрелками и превращая привычные незамысловатые сюжеты в тяжеловесные и порой совершенно нелепые «саги о спасении мира».

Впрочем, этой кривой тропкой пошли далеко не все. Скажем, взявшаяся за Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts («Шарики и ролики» в локализованном варианте) студия Rare не стала делать из забавного клона трехмерных Super Mario боевик или ролевую игру. В пину послед

ним веяниям сообразительные англичане соорудили очень забавный, яркий и красочный виртуальный конструктор, где нашлось место элементам чуть ли не дюжины жанров, а готовое блюдо щедро приправлено привычными шутками, нелепыми персонажами и забавными сценками. Сразу предупредим – перед нами не абсолютный шедевр, не хит, не обретенный маркетинговыми калькуляторами на непременный успех «блокбастер». Это даже, пожалуй, не самое удачное детище Rare, и уж точно не лучшее из того, что появилось на Xbox 360 за прошедший год. Но вместе с тем, на похождения глупого медведя и его пернатого напарника совершенно не жаль потратить свободное время, даже если его у вас совсем немного.

Винтики да шпунтики

Итак, начнем, пожалуй, с основного – то есть, с игрового процесса, благо, здесь есть о чем рассказать. Стартовой площадкой для вылазок несколько подрастерявшей быту удачу парочки станет





причудливый Шодаун-таун, вотчина Властелина Игр (L.O.G.) и, одновременно, транспортный узел, связывающий множество мирков. По давней хорошей традиции (да-да, кое-какие традиции в Nuts & Bolts все же сохранились) доступ в упомянутые миры вам откроют далеко не сразу – с ходу попасть получится лишь в самые простенькие, чтобы добраться до других, предстоит немало попотеть, выполнения не слишком сложные, но разнообразные и трудоемкие поручения Властелина и расстраивая злодейские планы вредной Грунтильды. В награду за праведный труд и самоотверженность героическому дуэту вручают джигги (Jiggys). Ну а джигги, в свою очередь, дают возможность открывать все новые и новые Act Doors, за которыми прячется новая порция увлекательных приключений.

Впрочем, Шодаун-таун – это не только виртуальный «вокзал» со множеством пересадок, но и вполне самостоятельный уровень, к тому же, фактически, единственный, где элементам старого доброго платформера удается развернуться как следует. Вован город в полном соответствии с канонами жанра – есть где попрыгать, найдется куда залезть, да и без секретных закоулков не обошлось, причем иногда весьма хитро замаскированных. Кроме того, именно Шодаун-таун разработчики превратили в место бойкой торговли, культурного досуга (если в нем вдруг возникнет необходимость) и выдающихся инженерных достижений. Подозрительное коммерческое предприятие под вывеской Mumbo's Motors станет вашим

Вверху: Героям Nuts & Bolts покорны все стихии – в том числе и море, населенное гигантскими деревянными черепахами.

Справа: Безумная архитектура уровней и весьма смелые сочетания цветов уже давно стали визитной карточкой Rare.

Примерно в одно время с появлением «Шариков и роликов» в магазинах имеющие доступ к Xbox Live пользователи получили возможность приобрести и версию оригинальной Ванjo-Kazooie, выпущенной никогда на Nintendo 64. Стоит заметить, что, хотя лет прошло немало, ветеран все еще держится молодцом и даже смотрится не так уж плохо – Rare всегда умела выживать из платформ Nintendo максимум. С игровым процессом, правда, дела обстоят похуже: этапы не слишком разнообразны, да и уровень сложности порой начинает безумно раздражать. Да, в конце 90-х каждая ошибка, допущенная в виртуальном мире, традиционно обходилась куда дороже, чем теперь – и никаких послаблений!



эксклюзивным поставщиком транспортных средств, а заодно предложит обширный список дополнительных услуг, от покраски очередного самоваропаровозовертолета до испытания свежесконструированного монстра в зоне Test-o-Treck. Увы, или к счастью, но долго торчать в Шодаун-таун не получится, нужно отправляться в путь – и вот тут-то Nuts & Bolts наконец покажет истинное лицо.

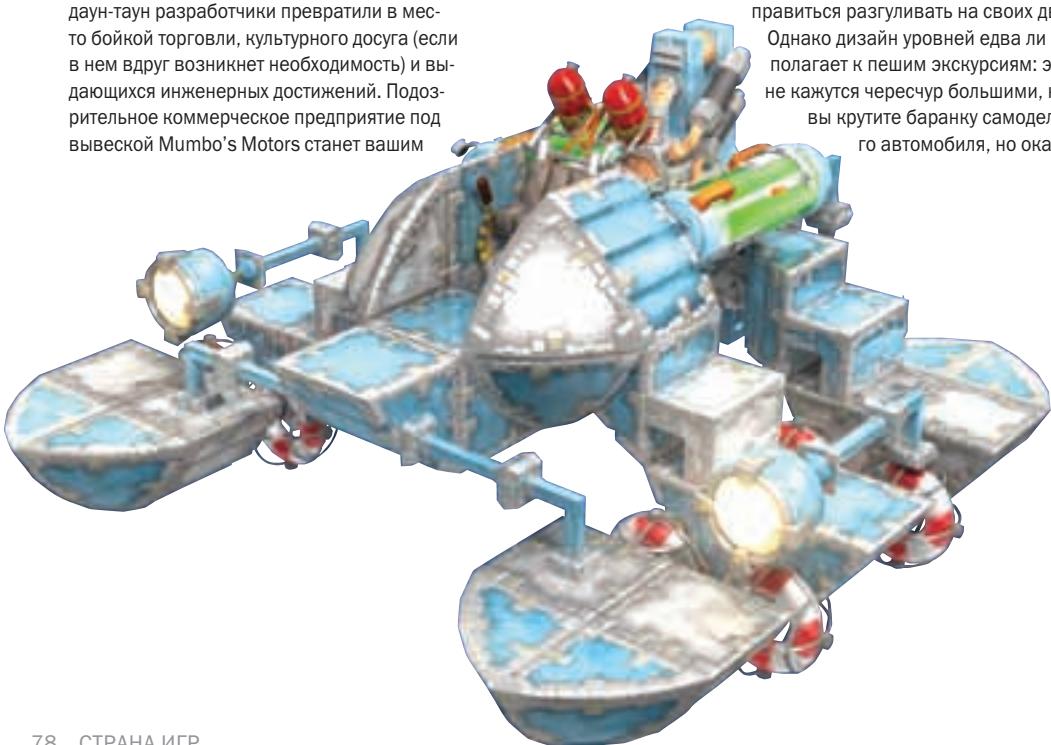
Поначалу кажется, будто сотрудники Rare оставили нам с вами выбор – даже оседлав какой-нибудь аэроплан и поднявшись под облака, персонажи частенько могут (если ландшафт позволяет) приземлиться и отправиться разгуливать на своих двоих.

Однако дизайн уровней едва ли располагает к пешим экскурсиям: этапы не кажутся чересчур большими, когда вы крутите барабанку самодельного автомобиля, но оказы-

ваются слишком уж велики для привычных пробежек рысцой, стоит только пренебречь достижениями цивилизации. Также следует отметить, что героев лишили привычных для поклонников сериала специальных движений и приемов – их нехватку здесь и призывают восполнить те или иные функции техники кустарной сборки. Следовательно, никакого вопроса «Ездить или не ездить?» и нет вовсе. Ездить, непременно ездить, попутно стараясь правильно выбрать, на чем!

Как это частенько бывает с подобного рода «конструкторами», у вас есть два пути – остановить свой выбор на готовом решении (просто, но несколько, знаете ли, скучновато), или же, проявив чудеса изобретательности, взяться за отвертку и гаечный ключ. Деталей, которыми предстоит воспользоваться начинающим механикам, великое множество, и со временем список все растет и растет – а вместе с ним увеличивается и простор для полета фантазии. В «Шариках и роликах» никто не запретит соединить абсолютно неподходящие одна к другой детали – главное, чтобы нашлось место для двигателя, бензобака и кресла пилота. Остальное может либо облегчить, либо осложнить поставленную перед вами вездесущим L.O.G. задачу, но едва ли скажется на эффективности новоявленного транспортного средства.

Несмотря на разнообразие, управление техникой более или менее унифицировано. Правый курок отвечает за ускорение, левый позволяет сбросить скорость, аналоговые рукоятки традиционно замещают руль и пульт управления камерой. Левый курок также может пригодиться, если вы хотите, например, посадить самолет. Не остались без работы и четыре основные клавиши: на Y назначена посадка и высадка героев, тогда как за X, A и B



В Showdown Town и его окрестностях есть на что посмотреть — город на удивление живописен.



Пусть *Nuts & Bolts* не претендует на звание симулятора и разработчики даже не пытались воссоздать в игре хоть сколько-нибудь правдоподобное поведение транспорта, физике здесь уделено достаточно внимания — ведь почти каждая новая деталь, добавленная к конструируемому вами средству передвижения, может повлиять на то, каким образом «железный конь» будет взаимодействовать с окружающей средой. Правда, опять-таки, из-за отсутствия какой бы то ни было реалистичности, поведение этого чуда инженерной мысли совершенно непредсказуемо, что создает дополнительные сложности для незадачливых водителей и пилотов — на первых порах управление может показаться непростой задачей. Многие, вероятно, сочтут это недостатком игры — об этом свидетельствуют и обзоры в зарубежной прессе, и не всегда положительные отзывы на форумах. Мы же склонны считать строптивость техники в *Nuts & Bolts* очередной шуткой Rare — довольно спорной, но неплохо вписанной в общую философию новой игры.



Чем впечатлительнее выглядят очередной автомобиль Банджо, тем, как правило, труднее на нем маневрировать.



Полученный в самом начале гаечный ключ быстро становится универсальным инструментом на все случаи жизни. Это и оружие, и уникальное средство для взаимодействия с различными предметами, и многое другое. Вещи, например, можно перетаскивать при помощи «встроенного» в гаечный ключ телекинеза.

закрепляются специальные функции очередного драндулета — они зависят от того, какими деталями вы пользовались в мастерской. Кстати, упомянутых функций в действительности может быть намного больше, переназначать их разрешено при помощи цифровой крестовины, так что экспериментируйте на здоровье.

Жизнь ради жизни

Хотя в игре и есть привычный счетчик здоровья, никакой необходимости в нем вы не ощутите. Во-первых, *Nuts & Bolts* изначально слишком проста, и умирать здесь приходится весьма редко, да и то обычно по легкомыслию. Во-вторых, растряченная в стычках с неподругами (или препятствиями) жизненная сила очень быстро восстанавливается, и нет никакой необходимости гоняться за медикаментами или через скур остерожничать. Уже упоминавшийся дизайн уровней также далек от привычного «платформенного» — попадающиеся изредка ловушки являются, скорее, добрыми шутками над негласными правилами жанра, но и только. Это одновременно и хорошо,

и плохо: энтузиасты наверняка оценят, консерваторы могут остаться недовольны новой концепцией, благодаря которой детище Rare может показаться экстравагантным набором взаимосвязанных мини-игр, а не цельным «сюжетным» проектом. Не всем придется по душе и затянутое (в типичной для студии манере) обучение — кажется, не было ни единой рецензии на *Viva Pinata*, не указавший на эту оплошность, и вот пожалуйста, Банджо и Казуи вновь наступают на те же грабли. Не изменив собственным ошибкам, англичане остались верны себе и в другом — с точки зрения технического и художественного исполнения, красочный мирок медведя Банджо ни с чем нельзя спутать. Безумный облик отдельных персонажей, аляповатые, но, безусловно, колоритные декорации, ослепительно-яркие, иногда почти кислотные цвета, ужимки и анимация героев — все на месте, по-прежнему радужа, обескураживая, раздражая, а иногда и вызывая изумление. И в этом вся Rare — любите вы их игры или нет, они давно уже отвоевали себе теплое местечко на Олимпе игровой индустрии. **СИ**



Эта милая скромная девочка едва ли не в каждый мир умудряется пролезть раньше вас.

Некоторые противники столь велики, что, кажется, могут проглотить героя вместе с машиной — на этот случай предусмотрены защитный силовой барьер.

**КРАСОЧНЫЙ МИРОК МЕДВЕДЯ
БАНДЖО НИ С ЧЕМ НЕЛЬЗЯ СПУТАТЬ.**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Wario Land 4
2 Wario: Master of Disguise
3 Super Paper Mario

8.5



WII



ТЕКСТ

Дарльз Чиккенс

НА ПОЛКАХ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action.platform.2D

Зарубежный издатель:

Nintendo

Российский дистрибутор:

«ND Видеоигры»

Разработчик:

Good Feel

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.nintendo.co.uk/NOE/en_GB/games/wii/wario_land_the_shake_dimension_8904.html

Страна происхождения:

Япония



Редакция выражает благодарность интернет-магазину «Мариошоп» (www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала



› Wario Land: The Shake Dimension

Как ни унизительно, в этом году Nintendo революционизировала жанр двухмерного платформера хорошо если наполовину: основную работу по переустройству плоских путешествий проделали Media Molecule и Sony.

Действительно, именно глядя на LittleBigPlanet понимаешь, что окажись у тебя такое лет в семь-восемь – и с психой было бы уже что-то не то. Новая Wario Land обращается к аспекту, которому британцы не придали достаточной значимости, – управлению. Те из вас, кому посчастливилось застать зарю эпохи консольных игр на постсоветском пространстве, наверняка помнят забавную повадку некоторых особенно впечатлительных соотечественников, воспринимавших видеоигры чем-то вроде снов наяву. Уставившись на экран глазами, которые скорее лопнут, чем моргнут, и раскрыв рты, словно рыбы, они остервенело да-

вали на кнопки и инстинктивно перемещали геймпад в пространстве, пребывая в мистической уверенности, что это как-то повлияет на разворачивающийся перформанс. Тем не менее, мотоциclist в Mach Rider продолжал налетать на лужи масла, Марио неизменно проваливался в пропасть, а уж про героя Kid Kool как-то и вспоминать трепетно. Умилиительно представлять, насколько меньше разочарования испытали бы те люди, окажись у них не Dendy с Super Mario Bros., а Wii с Wario Land: The Shake Dimension.

К нашему невыразимому счастью, The Shake Dimension продолжает традиции не Wario: Master of Disguise с DS, а запоминающейся Wario Land 4 – одной из ранних и луч-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Роскошно обрисованный мир, оживляющий за счет анимации высшей пробы; ряд находок в управлении, ведущих к новому опыту общения с платформерами.

НЕДОСТАТКИ Малая продолжительность, не совсем убедительные стимулы для повторного прохождения уровней.

РЕЗЮМЕ Первоклассный платформер от Nintendo, один из лучших за долгие годы. Без тормозящих условностей Super Paper Mario, с вагоном пазлов, тележкой секретов и усами в форме молний. Бесплатный совет: проходите строго по континенту за вечер, ни в коем случае не больше. Иначе путешествие закончится – глазом моргнуть не успеете. Тут, собственно, и единственная загвоздка: после шестилетней разлуки эта встреча с Варии до обидного коротка.

Исследование морских глубин призвано развлекать пешие прогулки.



Подобно неудачливому волшебнику Ринсвинду, Варии здорово умеет бежать без оглядки.



ших игр в сокровищнице Game Boy Advance. Сериал, до последнего времени считавшийся прерогативой известного семейства портативных консолей, был кардинально переработан для «большого» формата. Во-первых, скромная затравочная история о том, как Варии отправился за мешком, в котором никогда не кончается золото, рассказывается не при помощи «картонных» вставок, а посредством видеороликов от самой Production I.G, взявшейся за не самое привычное для себя дело – производство, фактически, детского аниме (такая штука, которая и фэнсуббингом-то обычно не интересует). Во-вторых, та же самая студия сотворила с обликом игры прекрасное: без лишних усилий The Shake Dimension награждается почетным титулом «самого технологически совершенного двухмерного платформера после LittleBigPlanet»; как известно, волшебство Nintendo – в красках, и их тут явно в избытке. В-третьих, даже при всем этом работа Good Feel все равно кажется маленькой, буквально незаметной.

Жадный пузан бродит по континентам измерения Шейк, освобождая нелепых существ мерфлов, которых заключил в темницы большой и страшный пират Шейк Кинг. Узники находятся не только на суше, но и под водой. Время от времени циничный обладатель желтой кепки, который отлично помнит о заветном мешке, но напрочь отогнал всякие мысли о похищенной королеве Мерельде, запирает себя в субварине (именно – submarine) и прорывается через мириады медуз и кальмаров, вражеских подводок и бомб – при этом крестовина Wii-пульта отвечает только за горизонтальное перемещение, а направление по вертикали зависит исключительно от физических поворотов контроллера.

Трясти мешки – так же здорово, как и перебирать руками настоящие монеты.



THE SHAKE DIMENSION ПРОДОЛЖАЕТ ТРАДИЦИИ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ ИГР В СОКОРОВИЩНИЦЕ GAME BOY ADVANCE.

Там, где медузы не водятся и торпеды не разрываются, все сотрясается и того хлеще: Варии стучит пудовым кулаком по земле, раскачивается на канатах, крутился на турниках, вытряхивает монеты из мешков и чеснок из противников – ради всего этого игрок двигается. Поединки с боссами в этом смысле еще изощреннее: вы полноценно ощущаете, что боритесь с противником, чувствуете, как много зависит от ваших небрежных жестов, то и дело переключаясь с активного использования пульта на сравнительно пассивное – бег и прыжки при помощи крестовины и нумерованной кнопки. Все это своевременно контрастирует с «обычными» этапами, обитатели которых либо не способны причинить вред совсем, либо причиняют его нехотя, едва ли не по вашей просьбе.

Часть, требующая шевелить не столько руками, сколько извилинами, во многом повторяет замысел шестилетней давности, при украшавшись за счет силы и мощи датчиков движения: Варии готов гореть, быть ядром снежного кома, расшибать задницей каменные плиты и не без последствий залезать в дула пушек. Прошлая игра гремела настолько давно, а платформеров куда более традиционных с тех пор было так много, что далеко не сразу вспоминаешь несколько странных и, в то же время, примечательных моментов. Если на героя катится валун, то от него совсем не надо бежать – герой же резиновый, ему больно не будет. Придавило колонной – не отнимется «сердечко», не потеряется «жизнь»:



надо просто с причитаниями вылезти из-под тяжести. Правила Wario Land отличаются от законов Super Mario World настолько же, насколько ковыряющий в носу антигерой не похож на примерного водопроводчика.

The Shake Dimension ставит игроку подножку где-то на середине прохождения: выясняется, что такими темпами Варии доберется до вожделенного артефакта уже к следующему вечеру. Чтобы этого избежать, игра предлагает проходить каждый уровень раза по 3-4 – выполнять мелкие бонус-задания наподобие «собрать 25 тыс. монет» или «покинуть уровень до того, как часы пробьют 1:40». Такое могло бы сработать в случае с игрой для той же DS, но применительно к забаве для домашней консоли аргументация никуда не годится. Впрочем, все это смехотворно, поскольку ничуть не обесценивает The Shake Dimension, а всего лишь принижает оценку с «идеала» до «почти идеала». **СИ**

Варии отправляется рушить YouTube

Право слово, такого трейлера нет ни у одной другой игры! Да и не только игры, но и фильма, сериала и вообще всего, у чего бывают трейлеры, тизеры и прочие ролики. Если у вас есть доступ в Глобальную сеть – наберите в адресной строке браузера <http://ru.youtube.com/experiencewii> и смотрите, как YouTube... разваливается на части. Самым буквальным образом! По мере того как в окне видео что-нибудь бабахает или бубухает, интерфейс сайта крошится и корежится, а монеты и другие объекты вылетают за пределы маленького экранчика. Надписи, подписи, ссылки, полосы прокрутки, плашки – все летит в тартарары. Браво, Nintendo! Так необычно игру еще никто не подавал.

Студия Production I.G
ерунды не сделает: взору игрока предстает почти что плоский анимационный фильм.



похожие игры

1 WarioWare: Smooth Moves
2 Rayman Raving Rabbids 2
3 Viva Pinata: Party Animals

7.0



Иван Стасов

Rayman Raving Rabbids TV Party

Вот эволюция современного игрового контроллера и достигла наивысшей точки – теперь мы управляем собственной попой! Если этот факт не заставил вас срочно бежать в магазин за третьей частью RRR – продолжайте читать.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii

Жанр:
special.mini-games

Зарубежный издатель:
Ubisoft

Российский дистрибутор:
«ND Видеоигры»

Разработчик:
Ubisoft Paris

Количество игроков:
до 4 (до 8 в режиме Party)

Онлайн:
www.rabbids.com

Страна происхождения:
Франция

Г вааааа!!! – именно этим криком я вспоминаю первые впечатления от новенькой Wii, купленной в декабре 2006-го, перед самым стартом продаж консоли в России. «Зельду» добить не удалось, и я прикупил Rayman Raving Rabbids. И не прогадал – первые «Кролики» максимально (ну, так тогда казалось) за действовали возможности управления консоли Nintendo. При этом сам Рэймен выступил этаким «свадебным генералом» – замена на любого другого персонажа прошла бы незаметно, все шоу «похитили» Кролики. Сумасшедшие, обаятельные, забавные, уморительные, с этим их «Гвааааа!!!» – пожалуй, за последние годы такие же положительные эмоции вызывали только вязаные человечки из LittleBigPlanet.

И вот, после успеха первой части и проходного сиквела, Кролики вернулись к нам в «Телевечеринке». Сомневаюсь, что хоть

кто-то покупает диски из любви к Рэймену, его звездный час пришелся на 90-е, но с тех пор много воды утекло, однако авторы сериала не спешат с ним расставаться. В этот раз бедняга не пробился даже в мини-игры и пенсию свою отрабатывает лишь в названии да CG-роликах, иллюстрирующих незатейливый сюжет основной кампании. Тут все просто: Кролики погнались за Рэйменом и попали в телевизор. Теперь ушастым предстоит заполнить собой весь эфир, чтобы выбраться на свободу. Делают они это, сооружая «свои версии» всевозможных спортивных, музыкальных и танцевальных программ. Иными словами, запускаем мини-игру, набираем очки, добиваемся места в тройке призеров – и новое шоу попадает в сетку вещания. Чем больше там «наших» программ – тем ближе Кролики к тому, чтобы свести Рэймена-телезрителя с ума и вернуться из ящика в реальный мир.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Кролики все еще забавны, интересная поддержка Wii Balance Board, отдельные мини-игры достойны всяческих похвал.

НЕДОСТАТКИ Мультишные вставки не удались, графика пятилетней давности уже попросту неуместна, масса мини-игр не выдерживает серьезной критики.

РЕЗЮМЕ Третья попытка Ubisoft продать все ту же игру увенчалась успехом (по крайней мере, финансовым) – у завзятых геймеров появился повод достать Wii Balance Board с полки и сказать жене или родителям: «Ну вот, не зря покупал!». Внимания многих и многих достойна долгожданная доработка мультиплеера – наконец-то в «Кроликов» комфортно играется веселой компанией. Почти все остальные «нововведения» можно смело записывать в графу «недостатки».

Проход по красной ковровой дорожке напоминает игру «Море волнуется раз» – вышагивать нужно быстро, но при появлении фотокамеры будь добр замри на месте.



Мульти-пульти

Превалирование мультипликационных заставок над 3D-роликами – вот еще один камень в огород Ubisoft.

Начнем с того, что Кролики в этих «мультфильмах» совсем не похожи на своих трехмерных собратьев. Карикатура на карикатуру должна быть интереснее и смешнее, иначе в ней нет никакого смысла. На деле же двухмерные варианты скучны, однообразны и, самое ужасное, очень быстро начинают раздражать. Очевидно, что разработчик снижает издержки за счет такого решения. Но игра и без того неидеальна, чтобы стоило идти на этот риск. А послевкусие остается неприятное – любимых Кроликов нам недодали!

Уши, руки... ягодицы?

Набор мини-игр без устали шлифовался в предыдущих частях, и лучшие наработки, конечно же, сохранены – рельсовый шутер в стиле House of the Dead, спортивные выступления, музыкальные номера и гонки никуда не делись, их только слегка подработали.

Для подачи шутера наконец найдена органическая концепция: Кролики снимают кино (фильм ужасов, фантастику, гангстерский боевик) и отстреливать нужно не все подряд, а только тех любителей морковки, которые мешают съемочному процессу. Хороший ход, но, наверное, было бы еще веселее, если бы эти фильмы пародировали узнаваемые кино-ленты, а не одну лишь жанровую стилистику.

В музыкальных номерах выбираем инструмент и привычно потряхиваем пультом и нунчаком в соответствии с ритм-лентой, давно знакомой по Guitar Hero и DDR. Для саундтрека взяты известные композиции разных направлений, но ради хохмы вокал смешили на «заячий визг», который, должно быть, не каждому меломану придется по вкусу.

Если две предыдущие группы мини-игр перенесены в третью часть RRR без изменений в управлении, то на гонках и спорте авторы оттянулись вовсю, добавив поддержку Wii Balance Board. В «Космическом слаломе», например, нужно стоять на «весах», будто на сноуборде, а в «Бешеных салазках» вам предложат усесться на доску пятой точкой и управлять игрой, наклоняя корпус влево-вправо и назад.

К несомненным удачам TV Party можно отнести и конкурс Tops of the Flops, напоминающий EyeToy: Groove для PS2 – мы повторяем танцевальные движения с очередной ритм-

ленты, а если вновь подключить Wii Balance Board, то очки можно зарабатывать не только за прихлопы, но и за притопы.

Оставшиеся забавы (а всего здесь более шести десятков мини-игр) делятся на «просто интересные», «скучные» и «совсем ужасные» – все, собственно, как и в предыдущих частях. Увы, введение Wii Balance Board в качестве альтернативного контроллера тоже добавило проекту новых проблем. Когда после десятка попыток пройти «Сенокос в Нью Джерси» (доску хочется выкинуть в окно) в отчаянии включаешь стандартную схему «пульт + нунчак» (с первого раза занимаешь первое место), невольно задаешься вопросом, а стоила ли игра свеч...

Больше зайцев – больше смеха!

Помню, на день рождения пришла толпа гостей, и после традиционного Wii Sports мы включили первых RRR. Пока продирались сквозь меню, пока передавали друг другу контроллер – многие заскучали. Особенно обидно было ждать по две минуты своей очереди, а затем играть от силы десять секунд. Так вот, отныне в режиме «Вечеринка» можно и нужно веселиться не «друг за дружкой», а всем сразу. Увы, дополнительных Wii Balance Board на всех не напасешься, придется ограничиваться оригинальными Wii-контроллерами.

В общем и целом, третий «Кроликов» выглядят не такими безнадежными, как вторая часть, однако празднику, кроме многих прочих бед, здорово мешает и давнину-давно устаревший движок, и, главное, отсутствие по настоящему интересных идей. Wii Balance Board стала тем спасательным кругом, ко-

Вверху: Хотите научиться танцевать диско? Добро пожаловать в Tops of the Flops!

торый еще какое-то время поддержит геймерский интерес на плаву. Но уже очевидно, что для развития сериала, для превращения его в действительно важный проект в своем жанре, необходим хорошо подготовленный «перезапуск» на новом движке. А Рэймен... Рэймен пусть остается на пенсии. **СИ**



Рекламная пауза

Формат телешоу позволил включить в сборник не только мини-, но и микро-игры – они играют роль рекламы в «Телевечеринке» и отчего-то напоминают о WarioWare Smooth Moves. Сначала следует короткий мультипликационный ролик, а затем мы должны сделать одно-два быстрых движения пультом. Точность награждается различными бонусами для основного режима, например, увеличением скорости.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

action, first-person

Зарубежный издатель:

«Бука»

Российский издатель:

«Бука»

Разработчик:

Orion

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 2 ГГц, 1024 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.thehunt.ru

Страна происхождения:

Россия

Черная метка

Monolith Productions, принимайте поздравления. Condemned-то совсем большой игрой стала – даже клоны у нее появились. «Черная метка», конечно, не все заимствует у своего западного образчика, но сходство очевидно.

Pускская команда забыла захватить из Condemned самое главное – в «Черной метке» нет и намека на хоррор. Сюжет, вроде бы, предполагает насилие и кровавые расправы, но картинка на экране остается совершенно безобидной. Рубите врагов топором, а руки-ноги в стороны не лягут. Даже возрастных ограничений тут нет, хотя сюжет недалеко ушел от скандальной Manhunt.

История «Метки» основана на событиях книги Андрея Дашикова и не очень-то примечательна: в Москве будущего открыто кровавое реалити-шоу, где перед телекамерами десятки «охотников» гоняются за «жертвой» – обычным человеком, которому случайно попала так называемая «Черная метка».

За одну из жертв мы играем. В теории, от охотников герой должен бегать по темным московским улочкам, на практике изучать приходится канализацию и метро. Темные, серые, одинаковые локации энтузиазма не вызывают, а на свежий воздух наш подопечный выбирается редко. Прекрасная система освещения некоторые ошибки дизайнеров все-таки маскирует: динамические тени выглядят тут не хуже, чем в той же Condemned.

Но уровни линейны до ужаса: даже открытые локации на самом деле представляют собой строго ограниченные коридоры. Герой не может ни прыгать, ни приседать и только ходит вдоль расставленных декораций. Бегать разрешают, но делать это не рекомендуется: по неясной причине на шум от короткой пребежки собираются все враги с уровня.

А шансы на победу у вас остаются в драках только с противником-одиночкой: эту неприятную черту «Метка» тоже позаимствовала у Condemned. В обеих играх мы видим мир

глазами героя, но вместо огнестрельного оружия он гораздо чаще применяет холодное. Топор, кувалда, лом или кусок трубы – вот главные инструменты. Они, кстати, используются и в «мирных» целях: чтобы выбивать, откручивать и вскрывать. Брать с собой можно только один предмет, поэтому, если натыкаетесь на дверь с висячим замком, приходится через пол уровня возвращаться за ломиком. Вот такие здесь незатейливые головоломки.

Пистолеты и дробовики появляются ближе к концу, но патронов в них так мало, что на стволы особой надежды нет даже на последних уровнях. Да и сами перестрелки сделаны абы

как. А ближние бои неплохие – они здесь простые, но бодрые. Левой кнопкой мыши бьете, правой делаете блок, никаких комбо и спешатак нет. В драках один на один система работает превосходно: вы следите за анимацией врага (красивой, но несколько однообразной) и пытаешься угадать, когда нужно ударить, а когда защищаться. Но если противников собирается несколько, вся боевая механика катится в тартарары: блокировать атаки двух врагов сразу не получается. Поэтому группа охотников способна забить даже самого опытного игрока.

Чтобы не пришлось драться с большими компаниями, некоторых врагов нужно уничт



Справа: Можно сбивать врагов маски, и лица у многих из них будут отличаться. Приятная мелочь.

6.5

ДОСТОИНСТВА Хорошая боевая система, неплохие освещение и анимация, саундтрек с известными исполнителями.

НЕДОСТАТКИ Старт еле работает, сюжет рудиментарный, геймплей однообразный.

РЕЗЮМЕ Клон Condemned без намека на ужасы, но с элементами стелса. Тихие убийства здесь работают неважно: ни выглядывать из-за угла, ни красться нельзя. Маршруты врагов, к тому же, не всегда логичны, и преследовать противников не получается. Ближний бой же вышел довольно интересным, хотя и чересчур простым. Сюжет и дизайн сильными сторонами «Метки» не называть, а уровни с однотонными текстурами выглядят очень блекло. Condemned не убили, но хотя бы скопировали сносно.



жать тихо. Одна проблема: для стелса нет почти никаких инструментов, даже элементарно выглянуть из-за угла не дают. Единственная доступная тактика – дождаться недруга в тени и, применив специальный прием, убить ударом сзади. Отличить безопасное темное место от освещенного на вид сложно, но зато противник вас не увидит даже в пяти метрах. AI у охотников вообще довольно странный: они не всегда ходят по конкретному маршруту, а часто бессмысленно виляют по карте. Попробуй к такому подкрадись.

Есть в «Метке» и еще один способ разделаться с неприятелем – специальные ловушки, разбросанные по уровням. Враги охотно занимают удобные для атакующего места, а вам остается только сбросить супостатам на голову ящики, бочки, платформу или еще что-нибудь. Заскриптованные убийства не всегда удачно работают, но хотя бы разнообразят простой геймплей.

Наконец, в игре есть деньги, на которые покупаются аптечки, мины, приборы ночного видения и прочая мелочь. Подзаработать можно и игрой на тотализаторе. Сумеете прикончить нескольких негодяев, выполнив особые усло-

Вверху: Это скриншот из Condemned.

Справа: Когда патроны заканчиваются, ружье превращается в дубинку.

Внизу: Типичная картина: освещение хорошее, но окружение удивительно блеклое.

Orion Games

Компания Orion Games до сих пор делала плохие игры. Такие как «Метро-2», «Территория тьмы» и «Обитаемый остров: Чужой среди чужих». Если ни о чем из списка вы знать не знаете, можете только порадоваться за свое психическое здоровье. Думаете, приличная «Метка» станет для студии точкой поворота? Утите вот что: в конце 2008 года Orion выпустила не только клон Condemned, но и трэш-шутер «Метатрон» – тихонько, без всяких анонсов и рекламы. Слыхали когда-нибудь о таком? Вот и не услышите. Так что надеяться на чудесное исправление разработчиков не стоит.

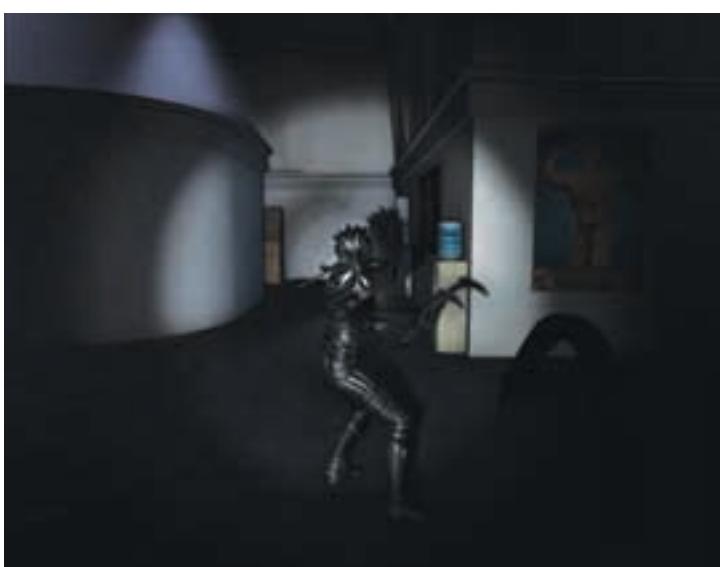


вия (например, ударом в голову) – получите пару сотен рублей. Довольно бессмысленный элемент игры – за всю кампанию можно так ни одной ставки и не сделать.

Атмосфера ужастика в «Метке» испорчена темой гламура. В игре, например, встречаются телевизоры, где идет якобы прямой эфир с шоу. Ведет его Ольга Бузова – если не знаете, участница «Дом 2» (убить ее в игре нельзя). Саундтрек для хоррора тоже не вполне подходящий: на локациях звучат песни Jane Air,

Animal ДжаЖ, Amatory и прочих не особо мрачных русских групп. Гламурный Condemned – это, конечно, оригинально, но не сильно колоритно. Получилась довольно невыразительная мешаница стилей.

Впрочем, на фоне других произведений Orion «Метка» кажется очень даже неплохой. У нее есть сильные стороны – удались драки, анимация, освещение. Но успешной игру не назовешь: бои быстро надоедают, а кроме них ничего выдающегося здесь и нет. **СИ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Dungeons & Dragons Online
2 World of Warcraft
3 Warhammer Online

9.0

ЗА САУНДТРЕК
ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН



Аркадий Михрютин

Lord of the Rings Online: Mines of Moria

Фанаты Lord of the Rings Online исходили вдоль и поперек весь Эриадор, освободили от нечисти Казад-Дум и готовы к новым приключениям. «Их есть у нас!» – бодро ответили сотрудники Turbine и представили первое полноценное дополнение к игре – Mines of Moria.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: role-playing, MMO, fantasy
Зарубежный издатель: Codemasters
Российский издатель: IT Territory
Разработчик: Turbine
Количество игроков: тысячи
Системные требования: P3 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.lotro-russia.com
Страна происхождения: США

Н е нужно быть гением, чтобы понять, куда предстоит отправиться на этот раз. Но если в фильме показали маленький кусочек легендарного подземного королевства, в Mines of Moria герои увидят его во всей красе. Нависающие своды, мрачные тоннели, угольные шахты, огненные водопады, искусственные сады и величавые статуи – это лишь часть здешних достопримечательностей. Знакомые по книгам уголки, такие как мост, где Гэндальф бился с Балрогом, тоже на месте. Мория огромна и может претендовать на звание самого большого подземелья в жанре MMORPG. Правда, и заблудиться здесь проще пареной репы. Это настоящий лабиринт с длинными коридорами и темными закоулками, полными чудовищ.

Lord of the Rings Online – игра, ориентированная, в первую очередь, на сюжет, и Mines of Moria продолжила эпическую сагу о похождениях отряда Хранителей. На протяжении шести новых глав игрокам предстоит не только помочь Фродо пересечь Морию, но и посодействовать дварфам, которые хотят очистить свои бывшие владения от гоблинов и орков. Даже попасть внутрь подземелья не так просто. Хранители Кольца, прорываясь с боями, оставили после себя огромный завал, так что придется заняться грязной работой, засу-

чив рукава. Но главным препятствием на пути в Морию окажется Страж Черного озера (в классическом переводе Муравьева он зовется Глубинным Стражем). Одолеть его удастся, если собрать большую слаженную группу. Вообще, авторы отлично поработали над боссами, так что скучать в боях не придется.

Знакомство с чудищами и злодеями состоится в дюжине новых инстансов, рассчитанных на группу от трех до шести человек. Turbine прислушалась к фанатам и не стала делать подобие Fornost, где игроки мучились долгими часами. Новые подземелья в меру коротки и сложны, но у каждого есть режим «Hard», в котором монстры ведут себя агрессивнее, а игроки могут отправиться к главному боссу в обход остальных и собрать с него множество трофеев. Это экономит кучу времени, когда все квесты в подземелье давно пройдены и вы вернулись только ради ценных побрякушек. Особенно интересно выглядят сессионные инстансы. Если вы выполнили квесты в Шире, то наверняка помните веселые забеги, когда персонаж превращался в курицу и должен был предупредить обитателей курятника о нашествии волков. В MoM разработчики развили эту идею, но вместо птички можно взять на себя роли ключевых персонажей и их глазами понаблюдать за историческими событиями. Чего

стоит хотя бы первая встреча с Балрогом во время экспедиции Дарина!

Кроме древнего королевства дварфов, игрокам открылись две новые локации: Эргион и Лотториен. Для тех, кто не знает наизусть труды профессора, Эргион – одно из эльфийских королевств, павшее под натиском войск Сауриона. Именно здесь некогда были выкованы кольца Власти, но теперь оно в руинах. Кроме голодных монстров, в округе можно встретить тех немногих, кто пережил войну. Лотториен повезло больше, но даже в этом золотом лесу слышны отзвуки битв.

Чтобы драться с «плохими парнями» было веселее, разработчики ввели в игру легендарное оружие. Это почти живой компаньон, у которого есть свой опыт, уровни и волшебные свойства, зависящие от вставленных камней. Например, можно увеличить наносимый урон или добавить полезных эффектов. «Легендарки» иногда даже подкидывают хозяину квесты. Первый подобный артефакт вручат еще до прохождения через руинные ворота, и он очень пригодится в битве со Стражем. После того как игроки получили уникальное оружие, которое можно прокачивать и улучшать по своему вкусу, обычные «эпики» выглядят серо и уныло. Не будет неожиданностью, если создатели других MMORPG переймут идею Turbine и добавят свои варианты легендарных вещей.

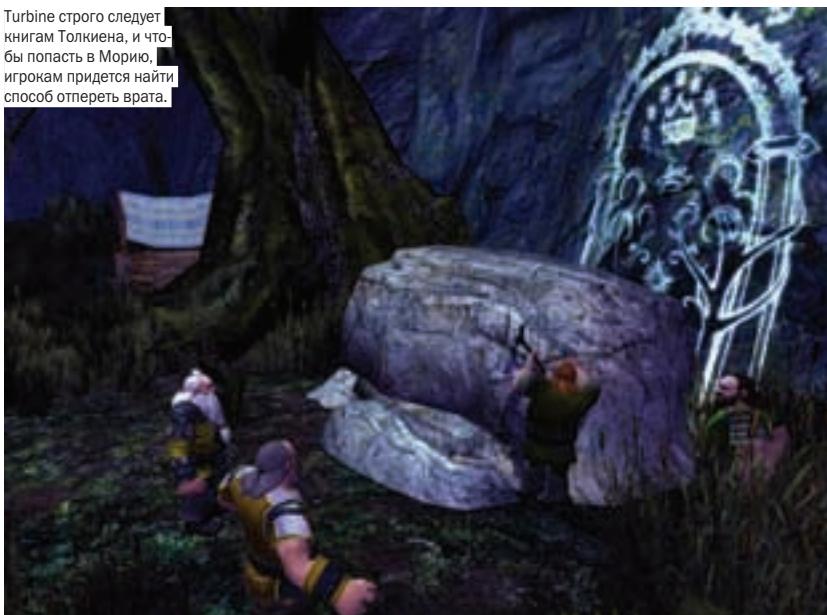
НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Огромное количество нового контента, качеством не уступающего оригиналу. Возможность прогуляться по невиданным доселе уголкам знаменитого подземелья. Интересные нововведения, такие как легендарное оружие.

НЕДОСТАТКИ Никаких изменений в PvP-системе; практически ничего нового для начинающих и игроков средних уровней.

РЕЗЮМЕ Почти идеальный аддон для тех, кто ценит в играх качественный сюжет и приключения. Пусть вас не смущает то, что Turbine добавила всего три новые локации. Освоение одной лишь Мории затягивается на неделю, и все это время вы будете удивляться тому, с каким мастерством разработчики воссоздали подземное королевство. А как только возьмете в руки легендарное оружие, вам уже и смотреть не захочется на обычное.

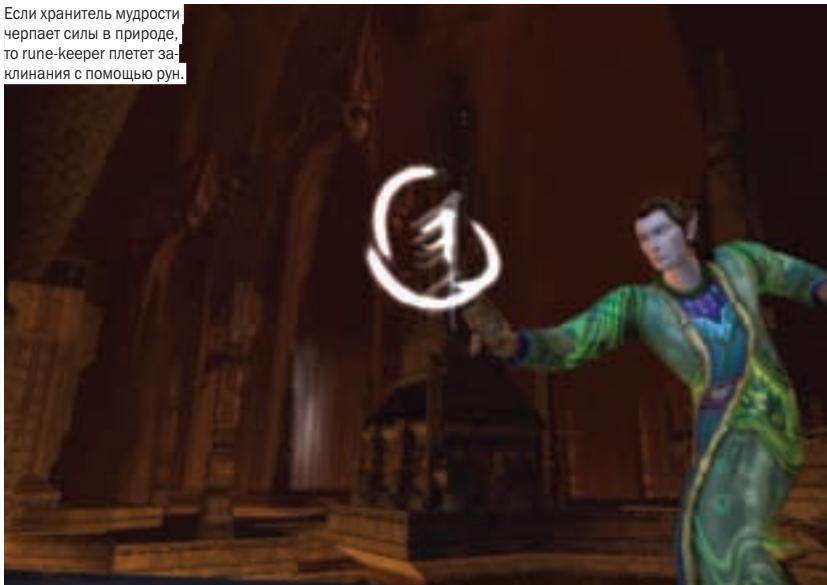
Turbine строго следует книгам Толкиена, и чтобы попасть в Морию, игрокам придется найти способ отпереть врата.



Любителей острых ощущений порадуют два новых класса: rune-keeper и warden. У каждого из них свои козыри. Warden – боец ближнего боя, орудующий копьем, словно амazonка, и уклоняющийся от атак лучше любого ниндзя. Его главная фишка – гамбиты, связки умений, которые, если их применить в определенном порядке, дадут мощный эффект (что-то вроде комбо в файтингах). Rune-keeper – гибрид лекаря и боевого мага. Чем больше он лупит атакующими заклинаниями, тем лучше идет лечение, и наоборот. Так как планка максимального уровня выросла до 60, старые персонажи тоже получили интересные «глюшки». Например, взломщик теперь может снимать эффект гниения, накладываемый чудищами из Мории, а охотнику дали замедляющий выстрел.

Кроме того, Turbine немного изменила систему талантов (traits) – усилив и способностей, которые героя получают за разные достижения. Теперь из них можно составлять наборы, что кардинально меняет стиль игры.

Если хранитель мудрости черпает силы в природе, то rune-keeper плетет заклинания с помощью рун.



Если хранитель мудрости пожелает специализироваться на питомцах, зверушки в одиночку порвут любого орка, второй набор «Мастер природного гнева» увеличит его атакующие заклинания, а третий связан с ослаблениями. Помнится, разработчики обещали придать героям больше индивидуальных черт. Новая система талантов – шаг в правильном направлении.

Еще одно улучшение, о котором давно просили игроки, коснулось системы производства. Мало того что крафтеры получили возможность изготавливать предметы нового ранга, превосходящие все виденное ранее, теперь они способны объединяться в ремесленные гильдии, что увеличивает шанс создать идеальную вещицу и добыть редкий рецепт.

Увы, аддон почти не затронул PvP-режим – самое слабое место Lord of the Rings Online, и не добавил новые хобби. Но Turbine напомнила, что контентные патчи начнут выходить сразу после релиза Mines of Moria, так что впереди нас еще ждет много интересного. **СИ**



Достопримечательности Мории

Врата Мории – гномы столетиями мечтали открыть эти врата и вернуться в свое царство. Немало экспедиций побывало в легендарных чертогах. Одни хотели усмирить подземное зло, другие просто пройти сквозь мрачные тоннели и выбраться из них живыми – хотя никому не удавалось избежать огромных потерь. Но трудности никогда не пугали гномов, и они снарядили новую экспедицию, послав к вратам очередных храбрецов.

Путь Дарина – названный в честь короля Дарина Длиннобородого, этот зал находится в северной части Мории. Именно его пересекли Хранители Кольца, спасаясь бегством от Балрога и полчищ орков. Теперь его населяют прихвостни Сарумана, которые пытаются привлечь на свою сторону независимый клан Мазог.

Затопленная пещера – в южной части, между двумя самыми мрачными залами Мории, расположена огромная, заполненная водой пещера. Здесь редко раздаются какие бы то ни было звуки, а низко стоящий туман скрывает опасности, подстерегающие под водой. Именно в этом месте можно увидеть самые древние постройки гномов, свидетельствующие о великих деяниях их предков и былых сражениях.

Пылающие недра (на иллюстрации) – самая удаленная часть подземелья, лежащая на такой глубине, где кончаются мифриловые залежи. Когда-то гномы создали здесь огромные копи, чтобы добывать драгоценный метал из самого сердца Мории. Несмолкающий грохот механизмов в конце концов пробудил Балрога, и длиннобородые были обречены на изгнание.

Двадцать первый зал, находящийся на седьмом ярусе, когда-то был для гномов основным местом сборов, но с момента падения Мории здесь царит тишина, которую иногда нарушает только страшный рык Балрога. Повелитель глубин неустанно ищет себе достойных соперников, но после гибели Дарина и Наина таких осталось немного.



**ДОПОЛНЕНИЕ ПОЧТИ НЕ ЗАТРОНУЛО
PVP-РЕЖИМ – САМОЕ СЛАБОЕ МЕСТО
LORD OF THE RINGS ONLINE.**



РЕКЛАМА

© 2005-2008 Deep Shadows Ltd. All rights reserved. © 2008 «Бастард». Все права защищены. www.russabit.ru
Офис продаж: office@russabit.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russabit.ru;
(495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russabit.ru/forum/>

DEEP SHADOWS

РУССАБИТ



HYPER EUTHAN



› Disaster: Day of Crisis

Самый неудачный день в жизни самого неудачливого человека с именем Рэймонд и фамилией Брайс – основа для не самой неудачной игры. Тот случай, когда мнения иностранной прессы стоит проигнорировать: *Disaster: Day of Crisis* – редкая приличная игра для Wii, сделанная не самой Nintendo и адресованная сравнительно взрослому игроку.

похожие игры



- 1 Time Crisis: Project Titan
- 2 SOS: The Final Escape
- 3 Raw Danger

7.0



P

эй Брайс – бывший моряк войск США, решивший вступить в международную службу спасения и посвятить себя вытаскиванию людей из передряг. Во время извержения вулкана на горе Агилас у Рэя не получается сохранить жизнь своему другу и коллеге Стиву Хьюитту, который напоследок с потрясающе серьезным лицом заявляет, что «всех не спасешь», и этот самый случай, конечно, наносит мощнейший удар по психике накачанного, татуированного и модно причесанного парня. Он теряет веру в себя и свои силы, больше не желает рисковать ради кого-либо, отказывается от собственного призыва и оседает в Блю Ридж-сити. Перед гибелью Стив оставил Рэю компас – этакое memento для младшей сестренки Лизы, у которой кроме Стива никого нет. Долгое время экс-спасатель не решался встретиться с девушкой, но когда с ним свяжется руководитель спецслужбы Олсон и заявит, что Лиза похищена террористами, решимость появится сама собой.

Сценарий регулярно заставляет хихикать тех, чьи полки еще с девяностых уставлены кассетами с Арнольдом Шварценеггером, Сильвестром Сталлоне, Жан-Клодом Ван Даммом, Брюсом Уиллисом, Стивеном Сигалом и прочими. Возьмите «Крепкий орешек 4.0», мысленно подмените Джона МакКлейна персонажем, который все время задается дурацкими вопросами и по «крутизне» чуть-чуть обгоняет ханурика Отакона из *Metal Gear Solid*, – и вот вам уже половина комедии высшего класса.

Еще забавнее – количество неудач, выпадающих на долю Рэя, и его поведение в этих непростых ситуациях. Группировка SURGE, состоящая из брошенных правительством элитных вояк, завладела не только сестрой Стива, но также профессором сейсмологии, чьи знания позволяют террористам насытить на Блю Ридж-сити природные катаклизмы, и даже ядерными боецами. Несложно представить, каких дел можно натворить со всем этим, однако для эмоционального Рэя «Тонкая Натура» Брайса это все где-то там, хорошо если на втором плане. Главное – конечно, вручить Лизе компас и понять, наконец, действительно ли «всех никогда не спасешь».

Если изо всех сил абстрагироваться от сюжетных перипетий и душевных страданий героя (хотя сделать это непросто, поскольку игра навязчиво, посредством длительных сцен открывает нам всю подноготную интриги, объясняет мотивацию врагов и демонстрирует разные черты их характеров), то в *Day of Crisis* даже получается играть. Денек у Рэя выдался такой, что все четыре кровавых слалома того же МакКлейна покажутся курортом: он спасается от бушующих стихий, отстrelивается от толп террористов и вырывает из беды всех нуждающихся в помощи.

Основная – и самая необычная – часть – исследование местности, пострадавшей от урагана, потопа, цунами, вулка-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отменная квествовая часть, позволительно редко ударяющаяся в самоповторы, и экшн-составляющая, за которой вспоминаешь аркадный автомат Time Crisis.

НЕДОСТАТКИ Пара уровней с вождением авто, планировщиками которых следует запретить разрабатывать игры ближайшие полвека, и до смешного глупый, претенциозный сценарий.

РЕЗЮМЕ В чем-то Day of Crisis нелепа, в чем-то – даже плоха, но у нее получается главное: заставить игрока чувствовать себя в экстремальной ситуации, ощущать восторг от каждого своего tour de force, радоваться удаче персонажа по ту сторону экрана. Пусть даже это всего на два вечера, пусть несколько раз вам захочется изрезать диск бензопилой, но те свежие впечатления, которые при общении с работой Monolith Soft не получить невозможно, вы забудете нескоро.

Это лучше, чем трехмерные игры о Сонике.



О Time Crisis напоминают даже звуковые эффекты.

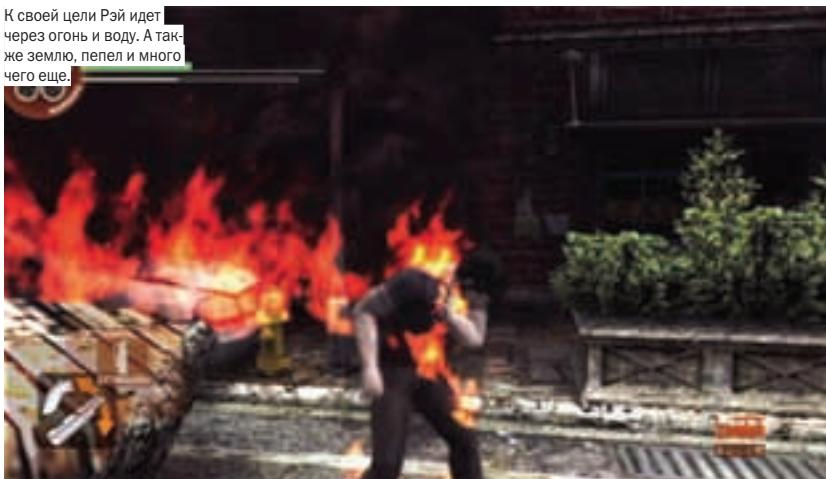


нического извержения или другой напасти. Игрок ведет Рэя через разруху, помогая ему не задохнуться, не утонуть, не разбиться, не сгореть и уберечь от опасности как можно больше жертв катализмов. Здесь Day of Crisis своевременно задействует возможности геймпада Wii, позволяя развеяться после беготни и сбора полезных предметов. Мы откачиваем потерявшее сознание, поднимаем и оттаскиваем камни, тушим пламя в вагонах метро, сломя голову бежим от надвигающейся гигантской волны, бросаем тонущему спасательный круг, протягиваем руку тем, кто вот-вот свалится с подоконника, – повторы случаются, но они оправданно редки.

Осматривать развалины можно не спеша, даже если вокруг все запружено людьми с автоматами; когда игра считает, что вам пора стрелять, она резко трансформируется в шутер, списанный с Time Crisis: Рэй прячется в укрытие, по вашей воле оттуда выглядывает и, если ваши навыки обращения с пультом достаточно хороши, ведет себя, как Корбен Даллас в «Пятом элементе». Удовольствие от пальбы должно подстегиваться покупкой и совершенствованием оружия, но это не сильно помогает – хотя могло бы иметь значение, окажись в основе не «статичная» Time Crisis, а более оживленная Virtua Cop.

Когда Рэй садится за руль, а вам приходится ухватить пульт горизонтально, игра

К своей цели Рэй идет через огонь и воду. А также землю, пепел и много чего еще.



ДЕНЕК У РЭЯ ВЫДАЛСЯ ТАКОЙ, ЧТО ВСЕ ЧЕТЫРЕ КРОВАВЫХ СЛАЛОМА ТОГО ЖЕ МАККЛЕЙНА ПОКАЖУТСЯ КУРОРТОМ.

оправдывает свое название. Настоящая катастрофа: чувствительность к малейшим движениям; трассы, словно вымощенные стиральными досками и спланированные так, что их прохождение выливается в раздражающие «пробы и ошибки» – из той серии, когда с пятнадцатой попытки наконец приближаешься к победе и вдруг ловишь себя на мысли, что если сейчас отключат электричество, то жить дальше незачем.

Но самое интересное, что авторы, похоже, сами не решили, как относиться к своей же истории. Все здесь, вроде бы, крайне серьезно, и Metal Gear Solid цитируется буквально на каждом шагу (причем все четыре части), но сам Рэй неспроста сравнивает происходящее с «каноническим» кинообиевиком. Наглядное поименное представление действующих лиц, вопросы долга и чести, героическая музыка, характерные эпизоды в лесу и на орошаемой ливнем палубе корабля, рукопашный поединок протагониста и антагониста, даже подобие гигантского робота – только успевай загибать пальцы. Однако самоиронию Day of Crisis не приписать уже хотя бы из-за отсутствия одного весомого штампа: Рэя так никто и не поцеловал. **СИ**

Monolith Soft – компания-разработчик, основанная в 1999 году Хирохиде Сугиурой, выходцем из Squaresoft. Новообразованная компания быстро нашла приют под крылом Namco; сотрудничество позволило продолжить работу над играми сериала, начатого Xenogears – три части Xenosaga увидели свет в 2002, 2004 и 2006 годах соответственно; эти три ролевые жемчужины до сих пор сияют ярче всех в послужном списке компании. Со временем контрольный пакет акций Monolith Soft приобрела Nintendo, на благо которой и работает вся сотня сотрудников: дилогия Baten Kaitos для GameCube, DS-версии первых двух эпизодов Xenosaga, участие в разработке Super Smash Bros. Brawl и рецензируемая Disaster: Day of Crisis – во всем «виноват» небольшой токийский разработчик, который в следующем году отметит юбилей. Прямо сейчас команда Сугиуры трудится над неанонсированной ролевой игрой для Wii.

Редакция выражает благодарность интернет-магазину «Мариошоп» (www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала.

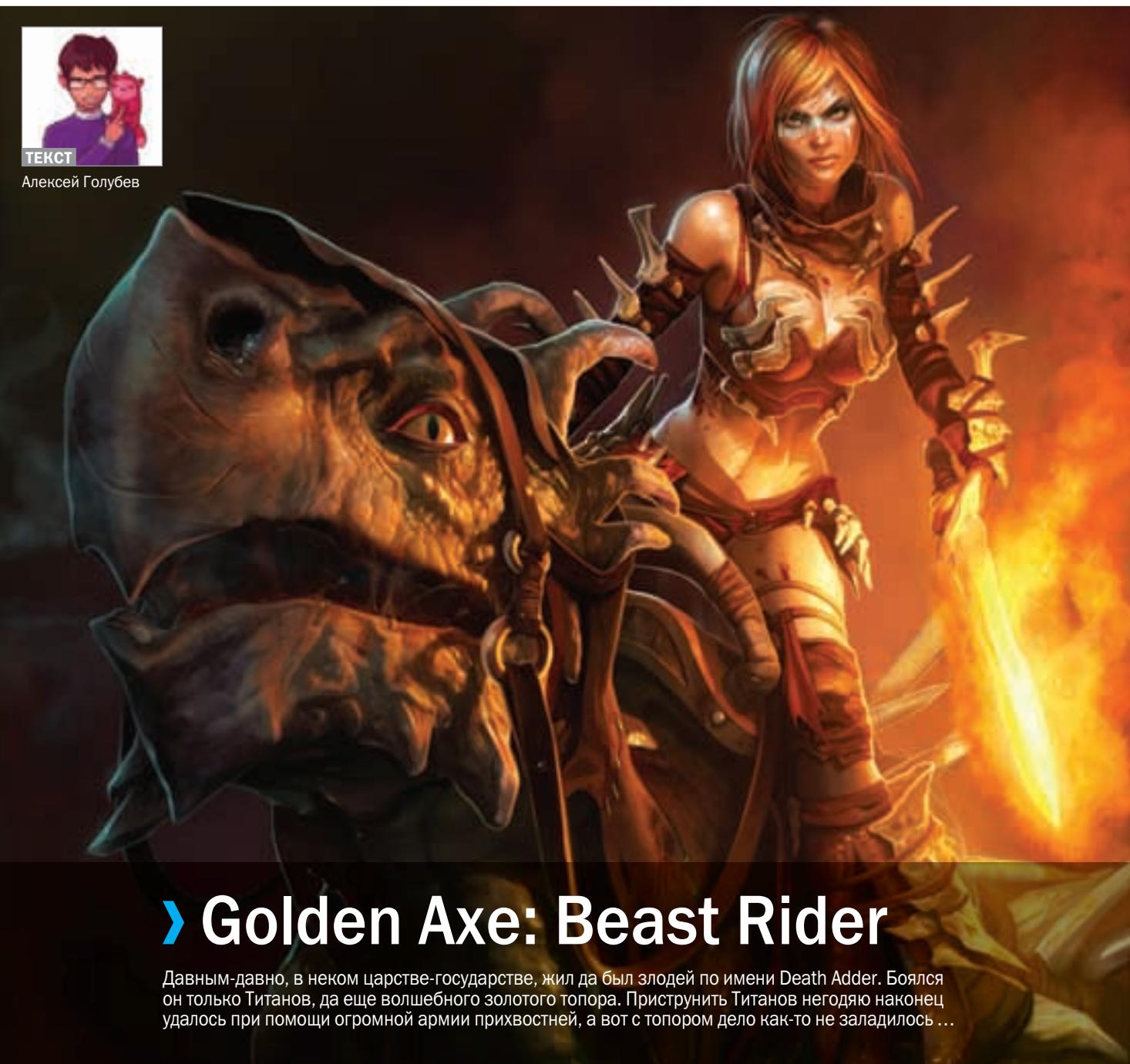




5.0



Алексей Голубев



› Golden Axe: Beast Rider

Давным-давно, в неком царстве-государстве, жил да был злодей по имени Death Adder. Боялся он только Титанов, да еще волшебного золотого топора. Приструнить Титанов негодяю наконец удалось при помощи огромной армии прихвостней, а вот с топором дело как-то не заладилось ...

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: action, slasher, fantasy
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибутор: «Софт Клаб»
Разработчик: Secret Level
Количество игроков: 1
Обозреваемая версия: Xbox 360
Онлайн: www.sega.co.uk
Страна происхождения: США

озвращать популярность давным-давно забытым кумирам – задача не из легких, в чем мы с вами уже неоднократно убеждались. И тем не менее, многие разработчики и издатели по-прежнему пробуют вдохнуть жизнь в бренды, о которых игровая индустрия не вспоминала долгие годы. Успех или провал подобной затеи почти всегда непредсказуем; тем занятнее бывает следить за очередным «восставшим из пепла забвения» – существует ли, получив новый игровой процесс и графический движок, крепко встать на ноги на современных платформах или, не выдержав натиска не знающих пощады сопер-

ников, навсегда уйдет на покой? Вдвойне интересно наблюдать за развитием событий, когда за дело берется Sega, успевшая, с одной стороны, создать превеликое множество популярнейших героев и сериалов с их участием, а с другой – сгубить немалое число собственных творений, к горькому разочарованию преданных поклонников. Весной 2006 года издательство заявило о намерении возродить легендарную Golden Axe. Теперь же, спустя два с половиной года после памятного анонса, пришла пора решить, стояла ли игра свеч.

Браться за боевой топор в наши дни – задача, как минимум, рискованная. И не потому, что обеспокоенные соседи сразу же

вызовут наряд милиции, а потому, что конкуренция в поджанре hack'n'slash сегодня как никогда высока, какую платформу ни возьми, и в борьбе за пользовательский кошелек ждать пощады уже не приходится. В Sega этот очевидный факт, вроде бы, понимали, но, в то же время, примириться с суповой действительностью не смогли или не захотели – хорошие идеи в Beast Rider есть, но ни одна из них не была доведена до ума. В итоге потенциальный противник Conan, Heavenly Sword и (чем черт не шутит) God of War на поверку оказался брутальным, но до обидного малобюджетным «слэшером», который даже на фоне сеговской же Viking: Battle of Asgard смотрится, как минимум, бледно.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Предсказуемо простой игровой процесс, возможность кататься на разнообразных чудовищах, уже традиционные для жанра реки крови и натуралистичность.

НЕДОСТАТКИ Полное отсутствие динамики, примитивная боевая система с неэффективными контекстными обозначениями, однообразные уровни, некрасивая графика, невнятный сценарий, никакого со-оп.

РЕЗЮМЕ На возрождение легенды Golden Axe: Beast Rider не похожа вовсе – скорее уж на попытку быстро подзаработать на не совсем еще забытом громком имени. В игре едва ли найдется хоть что-то, что вызовет приступ ностальгии у фанатов «той самой» Golden Axe, да и новых поклонников привлекать как будто нечем – никаких открытых в жанре не сделано, и даже повторить успехи предшественников-конкурентов Beast Rider оказалась не в состоянии.



Взять хотя бы сюжет. Никто не требовал захватывающего дух повествования от старых Golden Axe, но сегодня стандарты изменились – даже милейший синий еж Соник не выйдет из дома без должного сценария. К тому же мир игры, мрачный и в то же время очень колоритный, давал немалый простор для полета фантазии. Увы, обошлись полумерами: красочные заставки отрывочны и маловразумительны, события между собой связаны довольно слабо, время от времени попадающиеся на пути свитки бессодержательны. Кто, откуда, зачем, почему – ответы на эти вопросы, скорее всего, придется додумывать. О диалогах и проработке персонажей, само собой, вообще лучше поскорее забыть, не тот случай. Результат? Интересная в теории вселенная осталась невостребованной, а главная героиня – всего лишь нащигованная мускулами кукла, к тому же, из-за некоторых художественных особенностей и промахов в техническом исполнении, не слишком красивая.

Нечто подобное наблюдаем и в сражениях. Могло быть стильно, продуманно и в руках старательного пользователя интересно, в действительности – занятно лишь на первых порах, бесполково и как-то… малоэффективно. Стандартные парирование и уклонение от ударов авторы Beast Rider связали с пропорцией, но потенциально любопытной систе-

Размеры этой зверюги таковы, что только очень рослые противники сумеют выбить героиню из седла. Жаль, впечатительные габариты соседствуют с относительно невысокой скоростью, да и живучесть чудовища не отличается.



мой контекстных цветовых обозначений: если вражеский вид можно парировать, об этом просигнализирует синяя вспышка, если разумнее уклониться – оранжевая. Удары, которые можно «прервать» быстрым контратакой, отмечены зеленым цветом. Вроде бы, все просто и понятно, однако «слэшер» есть «слэшер»: противники лезут на вас целой толпой, и среди них есть как те, кто дерется врукопашную, так и любители пакостить на расстоянии (стрельбы и прочие «подарки», кстати, можно отражать, возвращая отправителю). В подобной ситуации придуманный разработчиками «светофор» уже бесполезен и лишь сбивает с толку. Вот над головами двух недругов замигало оранжевым, еще один неожиданно «посинел», а за спиной размахивают дубинами двое «зеленых». Дальше, как в примитивных психологических тестах, – ваши действия? Очевидный для многих ответ – драться по старинке, а блок и уклонения использовать от случая к случаю, в общем – положившись на интуицию. Но здесь-то и таится главная опасность: некрасивая и не слишком динамичная, Beast Rider очень быстро становится, к тому же, однообразной и скучной – ни тебе дух захватывающих комбо, ни запоминающихся спецприемов. Все грубо, просто и шаблонно. И не спасают даже верховые монстры – главная ставка Secret Level в борьбе за внимание игроков. Кто-то протянет пару уровней, кто-то,

Подзаголовок Beast Rider появился в названии игры не зря – главная героиня действительно может время от времени кататься верхом на разнообразных представителей земной фауны, получая с очередным скакуном и хорошую прибавку в силе. Правда, пригодных чудищ не так уж много – всего пять, причем один из них, прожорливый динозавр Megabrax, за всю игру встречается лишь однажды и, фактически, становится эдаким бонусом за перенесенные прежде лишения. Что до остальных «эверушек», они на какое-то время могут развеять скучу, однако ограничения, призванные соблюсти баланс сил, быстро сводят удовольствие от общения с «живым уголком» на нет. Если с тем фактом, что противник способен запросто выбить вас из седла, еще можно примириться, то слабое здоровье подопечных быстро начинает раздражать. Здоровье животного истаивает тем быстрее, чем чаще вы пользуетесь его особыми умениями – и ведь далеко не каждое приносит ощущенную пользу. Например, способный становиться невидимым гибрид козла и саблезубого тигра вызвал у нас искреннее недоумение – а зачем?



Вверху: Пожалуй, наиболее яркие моменты Beast Rider связаны с эпизодами, когда и вы, и недруг успели оседлать одинаково злобных и огромных монстров. Сражения при этом едва ли становятся интереснее, но хотя бы куда зрелицнее обычных схваток.

стиснув зубы, попробует добраться до финала – о зря потраченном времени пожалеют, скорее всего, и те, и другие. Впрочем, наверняка найдутся и немногочисленные энтузиасты, готовые с пеной у рта доказывать, что Beast Rider не только можно назвать достойным представителем своего жанра, но и поздравить великую Golden Axe с триумфальным возвращением на арену. Не будем с ними спорить, ведь в каком-то смысле перед нами действительно типичная игра от Sega. Жаль, типичная большей частью своими недостатками, а не достоинствами. **СИ**

**НЕКРАСИВАЯ И НЕ СЛИШКОМ
ДИНАМИЧНАЯ, BEAST RIDER ОЧЕНЬ
БЫСТРО СТАНОВИТСЯ, К ТОМУ ЖЕ,
ОДНООБРАЗНОЙ И СКУЧНОЙ.**

От такого удара лучше уклониться, а то неровен час станете на голову короче.



8.0



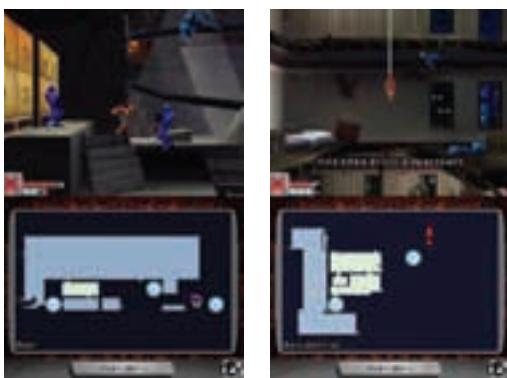
ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Ultimate Spider-Man
2 Spider-Man 3
3 Spider-Man: Friend or Foe

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: DS
Жанр: action.platform.3D
Зарубежный издатель: Activision
Российский дистрибутор: не объявлен
Разработчик: Griptone Games
Количество игроков: до 1
Онлайн: www.seizecontrol.com
Страна происхождения: США



Слева: Управление, к счастью, классическое: за удары отвечают кнопки, за перемещение – крестовина.

Справа: Нижний экран целиком отдан под удобную мини-карту: заблудиться не получится.

Spider-Man: Web of Shadows

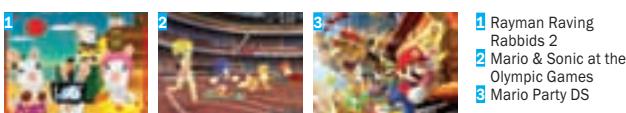
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Когда разработку никому вроде бы не нужной DS-версии доверяют ответственной и старательной студии – получаются игры уровня Spider-Man: Web of Shadows. В отличие от «основной» версии, портативный вариант сделан в духе Metroid и Castlevania – здесь вам и большие уровни с множеством путей-развилок, и несложные задачки, и отличная боевая система. Согласно сюжету, Нью-Йорк поработлен черной субстанцией-симбионтом, опутавшей половину Манхэттена и превратившей население (а также собак, птиц и еще много кого) в ужасных бесчеловечных монстров. Именно с ними и предстоит бороться. А выпадающие из врагов сферы опыта использовать для обретения новых способностей и ударов. Человек-паук может буквально на лету менять классическое красно-синее одеяние на черный костюм-симбионт, и это заметно влияет на стиль игры.

Умереть здесь практически невозможно: когда здоровье на нуле, нам предлагаются лишь выполнить на тачскрине простенькую мини-игру и быстрее вернуться в бой. Кроме того, портативная Web of Shadows зозвучана лучше «полноценней версии», да и выглядит по меркам DS просто замечательно: плавная анимация, аккуратные текстуры, детальное окружение и опутавшая стены черная слизь-поработительница. Жаль, заканчивается все слишком быстро – ведь игра рассказывает об одной лишь ночи из жизни Питера Паркера.

НЕДОСТАТКИ Иногда враги лезут ну просто бесконечно, и при этом игра все равно слишком коротка.

ДОСТОИНСТВА Весьма достойная боевая система, отличная графика, замечательная анимация, интересные и действительно здорово спланированные уровни... И никаких занудных побочных заданий!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Rayman Raving Rabbids 2
2 Mario & Sonic at the Olympic Games
3 Mario Party DS

7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: DS
Жанр: special.mini-games.party
Зарубежный издатель: Ubisoft
Российский дистрибутор: «НД Видеогры»
Разработчик: Ubisoft Paris
Количество игроков: до 2
Онлайн: www.rabbids.com
Страна происхождения: Франция



Слева: На ток-шоу нужно много болтать – в микрофон приставки. Иначе кролик-ведущий уснет и рейтинг программы упадет ниже плинтуса.

Справа: Гоняться за гла-варем шайки телетеррористов предстоит не раз и не два. Чтобы жизнь сладкой морковкой не казалась, каждый раз на «трассу» добавляются новые препятствия.



Rayman Raving Rabbids: TV Party

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Rayman Raving Rabbids TV Party аккуратно играет на наших детских переживаниях: лопать пупырышки на целлофане стилусом или заворачивать несчастного кролика в туалетную бумагу – вот всего лишь пара из сотни возможных безобразий. Кролики, тем временем, забрались в телевизор и занялись настоящим пандийным террором. Приходится выгонять. Телевизоры появляются на простеньком квадратном поле, похожем на площадку для настольной «Монополии». За победы в мини-играх получаем очки и продвигаемся дальше. После достижения цели и экзекуции ушастых виновников – погоня за главным кроликом. Дальше – новые каналы и новые мини-игры. Но все эти структурные элементы (а заодно переодевания и режим «Score») как зайду пятая нога – не только не нужны, но и даже отвлекают. Ведь для полного счастья достаточно мини-игр, в которых можно не только сбрасы-

вать на кроликов собственноручно нарисованные предметы, но и запускать ушастых в космос и даже скакать на вантузах по окололунной орбите. И это мы еще ни словечка не сказали о современном «пересказе» легенды о Вильгельме Телле с бейсбольной битой, баскетбольным мечом и двумя сумасшедшими двуухими в главных ролях.

НЕДОСТАТКИ Странный подход к выбору мини-игр в сюжетном режиме – нам куда больше нравилось самим решать, чем заняться. Без конца повторяющийся эпизод погони за «главарем» надеяется уже к третьему разу. Звуковое оформление небогато.

ДОСТОИНСТВА Мини-игры – ушастые, безумные и очень смешные. Выглядят TV Party весьма недурно, с успехом опровергая расхожее мнение, будто DS не в состоянии выводить качественную 3D-графику на оба экрана одновременно.

6.0



похожие игры



1 WarioWare Touched!
2 Littlest Pet Shop: Winter
3 Nintendogs

Информация

Платформа: Nintendo DS
Жанр: special.mini-games
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Games
Количество игроков: до 4
Онлайн: electronicarts.ru/games/14275.NDS
Страна происхождения: США

Вверху: Игра «Раскраска» неожиданно свежа и увлекательна, хотя «меткость» стиля несколько затрудняет копирование образца.

Внизу: Питомцы могут погрустнеть или выбить из сил. Чтобы улучшить настроение, зверька надо почесать, чтобы вернуть бодрость – покормить.



похожие игры



1 WarioWare Touched!
2 Littlest Pet Shop: Garden
3 Nintendogs

6.0

Информация

Платформа: Nintendo DS
Жанр: special.mini-games
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Games
Количество игроков: до 4
Онлайн: electronicarts.ru/games/14275.NDS
Страна происхождения: США

Вверху: Зверюшки обладают минимальным искусственным интеллектом. Если на какое-то время оставить в покое управление, они, подобно Локо-рою, начинают самостоятельно шалить и развлекаться.

Внизу: В основном режиме верхний экран отображает карту текущей локации.



Littlest Pet Shop: Garden

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Итак, вы управляете питомником, в который (из другого питомника?) съезжаются игрушечные зверюшки из «девчоночьей» коллекции Littlest Pet Shop, созданной компанией Hasbro. Играя с кошечками и собачками, вы зарабатываете монетки-kibble, на которые покупаете для них шапочки, очки и ошейники, горки и качели, а также билеты для новых обитателей вашего райского уголка. Из всех версий этой игры на DS вышла самая приличная – управление мини-играми вполне удобоваримо, и приятно отличается от Wii-шного, где на все один ответ – трясти! Есть также удачные дополнения, например, дартс, Pet Sets (нечто казуальное в жанре «собери одинаковые фишки в кучу») и Coloring Craze, где нужно раскрасить картинку по образцу. Уровень сложности, правда, скакает – местную «дискотеку» на «харде» не пройти и взрос-

лому. Цены на билетики растут, платят за прохождение большинства мини-игр мало, так что вы, скорее всего, остановитесь на двух-трех самых прибыльных, если захотите продвинуться в игре – а Littlest Pet Shop для DS, пожалуй, единственная игра из линейки, которая может, пусть немного, заинтересовать и взрослого.

НЕДОСТАТКИ Зверьков выдают в строго определенном порядке, и их меньше, чем в «старших» версиях Littlest Pet Shop (хотя это, возможно, и плюс – игра не так затянута). Хомячок ужасен! Интерфейс, пожалуй, сложноват для младших детей, к тому же не все кнопки срабатывают с первого раза.

ДОСТОИНСТВА Более интересный набор мини-игр по сравнению со «старшими» версиями, удобное управление, приятная музыка.



Информация

Платформа: Nintendo DS
Жанр: special.mini-games
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Games
Количество игроков: до 4
Онлайн: electronicarts.ru/games/14275.NDS
Страна происхождения: США

Вверху: Зверюшки обладают минимальным искусственным интеллектом. Если на какое-то время оставить в покое управление, они, подобно Локо-рою, начинают самостоятельно шалить и развлекаться.

Внизу: В основном режиме верхний экран отображает карту текущей локации.

Littlest Pet Shop: Winter

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Версии Littlest Pet Shop: Garden, Littlest Pet Shop: Jungle и Littlest Pet Shop: Winter, как ни странно, отличаются вовсе не доступными игровыми площадками – в каждой присутствует и вокзальная площадь, и сад, и зимний пейзаж, и джунгли (последние три открываются по мере прохождения). Разница лишь в комплекте зверюшек: «садовый набор» может похвастаться разве что бассетом, зато обладателям «джунглей» дадут лягушечку, панду и обезьянку, а снежный магазинчик предлагает пингвина, сенбернара и белого медведика. «Большие» (PC и Wii) версии включают в себя всех глазастых уродцев... то есть питомцев, зато в них нет мультиплеера. Игра позволяет запланировать «вечеринку» с помощью простенького организатора, и в назначенный момент пригласить всех находящихся по соседству об-

ладателей Littlest Pet Shop принять участие в сеансе синхронной игры по выбранной заводилой программе. Устроитель вечеринки получает призовые монетки за то, что он все так ловко организовал, так что, если игра вам (или вашим детям) интересна, овчинка выделки стоит. Удачи в поиске партнеров!

НЕДОСТАТКИ Зверьков выдают в строго определенном порядке, и их меньше, чем в «старших» версиях Littlest Pet Shop (хотя это, возможно, и плюс – игра не так затянута). Хомячок ужасен! Интерфейс, пожалуй, сложноват для младших детей, к тому же не все кнопки срабатывают с первого раза.

ДОСТОИНСТВА Более интересный набор мини-игр по сравнению со «старшими» версиями, удобное управление, приятная музыка.

7.0

ИНФОРМАЦИЯ

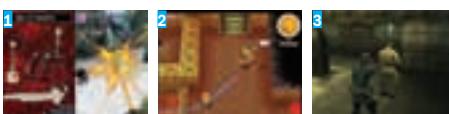
Платформа: Nintendo DS
 Жанр: action-adventure, stealth
 Зарубежный издатель: Activision
 Российский дистрибутор: не объявлен
 Разработчик: Activision
 Количество игроков: 1
 Онлайн: www.007thegame.com
 Страна происхождения: США



Вверху: DS во время игры предполагается держать боком, будто книжку. И так в самом деле удобнее.

Внизу: Правильно выстроенная комбинация ударов гарантированно выбивает оппонента.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Ninja Gaiden: Dragon Sword
 2 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
 3 Metal Gear Solid: Portable Ops

007: Quantum of Solace

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Quantum of Solace в версии для DS нескончально повезло – в отличие от «главной» версии, она избежала участи стать очередной «халтуркой по мотивам». Игра интересно – удалой экшн удачно чередуется со stealth-эпизодами, из-за чего Quantum of Solace становится похожей на какую-нибудь Metal Gear Solid. Изящно прошмыгнуть мимо охраны, предварительно изучив маршруты патрульных, помогает портативный радар (у Бонда он, вероятно, встроен в галстук). Но и когда дело все же дойдет до схватки, портативный Quantum of Solace не ударит в грязь лицом: можно постреливать во врагов издалека, целясь на тачскрине, а можно вступить и в рукопашную. Комбинации ударов тоже приходится вырисовывать стилусом, кнопки отвечают лишь за блок. Поверженный противник расстается с оружием, которое Бонд тут же

рассовывает по карманам, а иногда и с фишками казино – позднее их можно будет обменять на очки опыта, необходимые для повышения боевых (и не боевых, впрочем, тоже) умений. Осталось добавить, что сценарий игры старательно вьется вокруг фильма «Квант милосердия» и, возможно, для кого-то это станет лишним поводом к покупке картриджа.

НЕДОСТАТКИ Страшенькая графика, одинаковые модели противников, уныло-серая цветовая гамма, однообразные боссы. Умений у Бонда как-то совсем через край, инвентарь маловат, а сама игра преступно коротка.

ДОСТОИНСТВА Игровой процесс интересен и разнообразен, stealth и action – в меру и к месту, управление удобное, дизайн уровней недурен, а анимация проработана на совесть.

5.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Monopoly Party
 2 Monopoly 3
 3 Carcassonne

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
 Жанр: special.board_game
 Зарубежный издатель: Electronic Arts
 Российский дистрибутор: Electronic Arts
 Разработчик: Electronic Arts
 Количество игроков: до 4
 Онлайн: http://hasbro.ea.com/brandlanding.action?brandName=monopoly
 Страна происхождения: Канада



Вверху: А сейчас мы проапгрейдим недвижимость до отелей и будем поджидать первую «жертву»!



Вверху: Мини-игры имеют смысл лишь на Wii с ее необычными контроллерами; на традиционных консолях их интересность падает почти до нуля.

Monopoly

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ История игры «Монополия» насчитывает уже более века, и в популярности с нею могут поспорить разве что «Крестики-нолики» да «Морской бой». Поэтому периодические рейды Hasbro (правообладателя оригинальной карточной версии) на PC и игровые консоли не вызывают удивления – удивительно тут другое: каким новым фантастическим образом разработчикам раз за разом удается испоганить такую замечательную игру? Не стала исключением и очередная Monopoly, вышедшая этой осенью. Собственно, достоинств у нее ровно два – милая графика и полное соответствие своему реально-му прототипу вплоть до дизайна фишек и самых незначительных мелочей. Все остальное очень и очень печально. Музыка (по одному треку на каждую доску) не отключается и не делается тише. В начале каждого хода геймпад истерично вибрирует, стараясь во что бы то ни стало выпрыгнуть из рук, и это тоже нельзя на-

строить в «Опциях». В ожидании своего хода запросто можно заснуть, ведь неторопливые действия AI не позволено не только промотать, но и хотя бы ускорить. И даже если вы проиграете, Monopoly этого не заметит, а спокойно продолжит доигрывать партию без вас. На таком недружелюбном фоне периодические зависания и наличие всего одного сейва уже не удивляют, а скорее воспринимаются как должное.

НЕДОСТАТКИ В оформлении и интерфейсе испоганено все, что только можно себе вообразить; идиотские мини-игры; бессмыслица релиза на DVD – такая игра должна быть скачиваемой через Xbox Live Marketplace.

ДОСТОИНСТВА Игра абсолютно аутентична настольной «Монополии», вся атрибутика на месте: фишки, усатый «буржуин» в котелке, девять различных игровых досок, да вдобавок еще и неплохой искусственный интеллект.

5.5



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Wall-E
2 LEGO Batman
3 Shrek The Third

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Wii, Nintendo DSЖанр:
action.platform.3DЗарубежный издатель:
SouthPeak InteractiveРоссийский издатель:
не объявленРазработчик:
Legacy GamesКоличество игроков:
1Обозреваемая версия:
PCСистемные требования:
CPU 1.2 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.igorgame.com

Страна происхождения:
США

Вверху: Ничего общего с Igor: Objective Uikokahonia, давней аркадной от (тогда еще будущих) разработчиков Runaway, новинка не имеет.

Внизу: Внешне версия для PC выглядит не лучше какого-нибудь порта с PS2. Вернее, с Wii – для PS2 игра почему-то даже и разрабатывать не стала.



Igor: The Game

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ С коробки Igor: The Game на нас с улыбкой смотрят добродушное, отчасти даже милое, но все-таки квазимодоподобное существо, то же самое, что и с коробки Igor: The Movie – фильма, по мотивам которого и создана игра. Картина звезд с неба не хватала: чем-то схожая с A Nightmare Before Christmas и Corpse Bride Тима Бертона, Igor: The Movie заработала не одну оплеуху даже от потенциальных поклонников – детей. Вместо феерии получился обычный мультфильм. То же самое можно сказать и про игру – все как всегда: бегаем, прыгаем, совсем немножко думаем, в конце уровня побеждаем очередного босса. Igor, Scamper, Eva и Brain, четверо персонажей, семенящие друг за другом, разнообразия не вносят: Scamper выше прыгает (примечательно – когда он оказывается на нужной платформе, там чудом появляются и остальные), Igor любит копаться в различных механизмах, Brain постреливает ракетами, а Eva – хороший

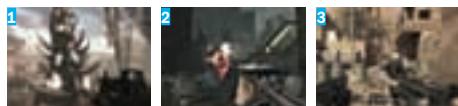
мастер ближнего боя. Особенности настолько незначительны, что без проблем «уместились» бы в одном персонаже – а так нам приходится ровно на две секунды задумываться над переключением между героями. В общем, перед нами сборник всех возможных клише жанра в одной упаковке. И уделять внимание Igor: The Game стоит лишь в трех случаях: 1) вы пропустили все платформеры за последние десять лет и решили наверстать упущенное; 2) вы еще не успели пойти в пятый класс; 3) вам очень (ключевое слово!) понравился Igor: The Movie.

НЕДОСТАТКИ Страшненькая графика, непослушная камера, однообразие игрового процесса, PC-версия предназначена только для одного игрока.

ДОСТОИНСТВА Может оказаться отличным подарком ребенку: с управлением справиться легко, да и сама игра не вызывает сложностей при прохождении.

5.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


 1 BlackSite: Area 51
 2 Turning Point: Fall of Liberty
 3 Soldier of Fortune: Payback

ИНФОРМАЦИЯ

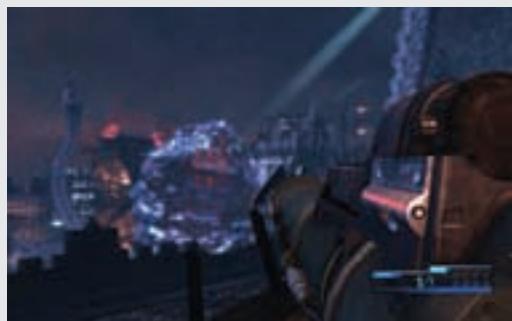
Платформа:
PC, Xbox 360, Playstation 3Жанр:
shooter.first-personЗарубежный издатель:
GamecockРоссийский издатель:
«1С» (PC)Разработчик:
Spark UnlimitedСистемные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Количество игроков:
до 8Обозреваемая версия:
PC

Онлайн:

www.legendarythegame.com

Страна происхождения:
США

Вверху: Игра вправду масштабная. Вот, например, битва с Кракеном у разрушенного Биг-Бена.



Вверху: Герой обучен простенькой магии, но в бою ее почти не использует.

Legendary

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Еще одна игра В-класса от авторов Turning Point. По плану, новый продукт Spark Unlimited должен был выделяться интересным сочетанием древней мифологии и современных городских пейзажей. Главный герой, неудачливый мошенник, открыл случайно ящик Пандоры, из которого в наш мир выссыпались грифоны, минотавры, оборотни и прочие чудища. Для геймплея такой посыл означает одно: большая часть монстров не пугается огнем из-за укрытия, а пытается героя исколотить, покрошить или хотя бы укусить. И играть с подобными врагами совсем неинтересно. Каждый-нибудь грифон смотрится, конечно, оригинально, но битва с ним превращается в фарс: вы просто бегаете по уровню от монстра и отстреливаетесь на ходу. Есть и враги-люди, но они, вопреки рассказам разработчиков, ни для чудищ из ящика, ни для вас особой угрозы не представляют. И если скучно

вый геймплей еще можно терпеть, то графика вызывает недоумение. Масштабная катастрофа в игре показана в лучших традициях фильмов категории «хардкорный трэш»: декорации уровней выглядят настолько картонными, что разглядывать их даже забавно. Желание посмотреть, как плохо сделан следующий уровень – единственная мотивация к прохождению Legendary. До финала, правда, нам добраться так и не удалось. На последнем уровне герой от раза к разу проваливался через пол и выпадал за пределы карты.

НЕДОСТАТКИ Движок Unreal Engine 3 изуродован, геймплей далеко не так оригинален, как обещали, сюжет и герои существуют только в пресс-релизах.

ДОСТОИНСТВА Масштаб действий внушиает уважение к разработчикам. Уж если делать плохую игру, так с размахом!

Fallout 3

Руководство по выживанию в Пустоши

Часть 1



ТЕКСТ
Анатолий Сонин



И

з культовой, но скромной RPG Fallout превратился в большой и успешный блокбастер. Огромный мир, кучи квестов, сотни озвученных персонажей – чтобы увидеть Fallout 3 во всей красе, нужно провести перед экраном не один десяток часов. Мы не задавались целью раскрыть все секреты игры, а лишь хотим обратить ваше внимание на самое интересное: оригинальные побочные квесты, уникальные предметы, альтернативные пути прохождения и, конечно, хитрости прокачки.

Хотя создание персонажа в Fallout 3 преподносится в полушутивой форме, оно остается весьма важной частью игры. Для начала рассмотрим доступные возможности и подумаем, как «спроектировать» подобающего героя.

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ

FALLOUT 3



Основные параметры

- Сила:** этот параметр отвечает за урон в ближнем бою и максимально допустимый вес инвентаря, а потому ниже «четверки» опускать его не рекомендуется никому. Но и самые высокие показатели «силы» пригодятся лишь персонажам-боксерам.
- Восприятие:** определяет скорость появления отметок на компасе и дальность обнаружения врагов. Também открывает несколько перков, полезных для снайперов и шпионов, которым, кстати, и следует качать этот параметр; впрочем, поднимать его выше «шестерки» незачем даже им.
- Выносливость:** отвечает за количество здоровья и потому необходима каждому. Но, как и в случае с силой, пересчур задирать эту характеристику имеет смысл только любителям ближнего боя.
- Харизма:** необходима тем, кто планирует решать проблемы мирным путем. Герой с высокой харизмой видит в некоторых диалогах «скрытые» реплики, может получать за квесты большую награду, а иной раз сумеет и вовсе увернуться от нудного задания. Это главный параметр для всех ценителей «честного» отыгрыша роли. Однако и без высокой харизмы живется безбедно.
- Интеллект:** нужен всем без исключения. Чем он выше – тем больше очков навыков вы получаете, взяв новый уровень. Также эта характеристика отвечает за научные и медицинские умения и подходит, соответственно, вдумчивым (и хилым) персонажам.
- Ловкость:** отвечает за количество очков действий в V.A.T.S, а потому понадобится в первую очередь стрелкам.
- Удача:** дает небольшую прибавку ко всем умениям и увеличивает вероятность критического удара. Самый универсальный параметр, на который стоит поставить тему, кто так и не определился с предпочтениями.

Умения

Кем бы вы ни были – дипломатом или головорезом, вегетарианцем или каннибалом, а без простейших боевых навыков долго в Пустоши не простоять. Поэтому, когда в начале игры предлагаются выбрать три любимых умения, берите «легкое оружие» или «холодное оружие». Иначе на ранних уровнях с монстрами ну просто не совладать. В качестве второго умения можно взять «науку» или «взлом». В игре, как правило, встречаются двери, открыть которые можно как отмычкой, так и через терминал, так что разбрасываться на оба этих навыка слишком расточительно. Ну а последнее умение выбирайте сами, советовать смысла нет. Вам, конечно, пригодится прокачанный «ремонт». Но стоит ли ради экономии крышек (местная валюта) лишать себя удовольствия послушать альтернативные диалоги, которые открываются лишь с высоким «красноречием»? Не стоит лишь соблазняться лишним боевым навыком, иначе драки покажутся вам слишком простыми и скучными. И наоборот – берите именно его, если не уверены в своих силах.

Способности (Perks)

Перков в третьей части стало много, а уровней, наоборот, мало. Поэтому выбирать их нужно с особой ответственностью. Вам, к сожалению, придется это делать самостоятельно – почти каждый перк актуален лишь для героя какого-то одного стиля игры и при этом ничуть не пригодится другому. А как играете вы, мы не знаем. Поэтому предлагаем небольшой список способностей, наименее полезных для героев любого типа, – остерегайтесь. Нужные же выбирайте по ситуации и персонажу. Начнем.

- Прилежный ученик (The Swift Learner):** за любое действие начисляется на 10% больше опыта. Если планируете не пропускать побочные миссии, этот перк брать нет смысла – до максимального 20-го уровня вы легко прокачаетесь и без него.
- Здесь и сейчас (Here and Now):** немедленно получаете уровень. Опять же, чего-чего, а опыта в Fallout 3 навалом. Просто незачем искусственно поднимать уровень.
- Энтомолог (Entomologist):** повышенный урон в бою с насекомыми. Насекомые, как правило, и без того маленькие да слабые, так что перк едва ли пригодится.
- Робототехник (Robotics Expert):** повышенный урон в бою с роботами. Аналогично: действительно сильных роботов в игре не так уж и много.
- Великий торговец (Master Trader):** высокие скидки у торговцев. Крышек у вас будет достаточно, надо только уметь их искать.
- Рад-сопротивление (Rad Resistance):** повышенная устойчивость к радиации. В мешке каждого игрока наверняка лежит с десяток Rad Away. Не так страшна радиация, как пугает нас сценарий.
- Хакер (Computer Whiz):** после неудачного подбора пароля компьютер не отключается. А сохранение на что? Дешевле загружаться с сейва, если не удалось взлом. Да и не столь часто такое случается.
- Домушник (Infiltrator):** сломанный замок можно попытаться взломать еще раз. Вы вряд ли вообще когда-нибудь непреднамеренно выведете из строя дверной замок – этот перк не пригодится никому.

ПОДВИГИ

Сюжетная кампания в Fallout 3 довольно короткая, но побочных квестов по Пустоши разбросано много. Посмотрим, где можно раздобыть дополнительные задания и как их лучше выполнять. Но не заглядывайте в этот раздел, если боитесь даже малюсеньких спойлеров.



Мегатонна

Новенький персонаж, скорее всего, попадает первым делом в Мегатонну. Сюжетный квест задерживаться здесь не требует: всего-то нужно разузнать у Мориарти, владельца местного кабака, куда отправился отец. Для этого можно либо убедить персонажа расколоться (нужен высокий навык «красноречия»), либо вскрыть компьютер (понадобится прокачанная «наука»). Ну а если ни одной из таких способностей ваш герой не отличается, придется платить Мориарти крышками за информацию. А коли и их нет, остается выполнить небольшой квест и вытрясти долг из бывшей работницы кабака. В любом случае вы узнаете, что отец отправился на радиостанцию «Новости Галактики», но мы не будем туда спешить. В Мегатонне еще полно квестов. Начнем...

Квест:

Узы Крови (Blood Ties)

Девушку по имени Люси Вест можно найти в том же кабаке Мориарти. Она попросит вас отнести письмо в Арефу. Вы принимаете квест, идете в поселение и видите, что все родные Люси уже мертвы – их убили, как говорят местные жители, члены организации «Семьи». Любопытная деталь: в зависимости от уровня навыка «медицина», герой сделает из увиденного разные выводы. При 30 очках навыка он обнаружит следы от укусов на телах. При 50 заметит что крови должно быть больше. При 70 поймет, что здесь поработали человеческие зубы. Ну а при 90 персонаж примет даже грязные следы на мертвцах и угадает, что убийцы, наверное, испачкались в железнодорожном депо. Не найти в Арефу только брата Люси, которого, похоже, забрали члены «Семьи». За них мы и отправимся.

В логове «Семьи» на вас, как ни странно, никто не нападает – здесь живут вполне мирные вампиры. Игрок теперь должен

убедить лидера группировки, что к брату Люси нас все-таки можно подпустить. Для этого стоит либо использовать прокачанный навык «красноречие», либо с помощью перка «каннибал» попробовать заделаться среди вампиров «своим», либо, конечно, перебить всех. Последнее пойдет в минус карме, но зато с трупа лидера вампиров вы возьмете неплохую куртку и ключ к сейфу, где лежит уникальный меч. Важная деталь: перед тем как заходить к брату Люси, не забудьте убить всех врагов до единого. Если вы притронетесь к вампирам после, жители Арефу примутся на вас нападать.

Какой бы вариант решения квеста вы ни выбрали, разговор с братом Люси может как убедить его пойти домой, так и подтолкнуть к тому, чтобы остаться в логове вампиров (даже если вы здесь уже всех вырезали). Если убивать членов «Семьи» вы не стали, снова побеседуйте с их лидером. Он даст вам схему к шиш-кебабу и согласится больше не нападать на поселение. Но еще лучше договориться о том, что жители Арефу будут давать «Семье» донорскую кровь в обмен на защиту. После этого у здешних вампиров можно научиться перку «кровопийца» (Hematophyte), который позволит герою восстанавливать здоровье, используя пакетики с кровью. Их, кстати, отныне можно продавать «Семье» по 10 крышечек за штуку.

Квест:

Руководство по выживанию на Пустоши (The Wasteland Survival Guide)

Это, пожалуй, самый длинный побочный квест в игре. Зайдите в магазинчик Мойры Браун и поговорите с хозяйкой – она расскажет, что пишет книгу о выживании в Пустоши и вы, оказывается, идеально подходите на роль ее подопытного. Вам дают девять довольно простых, но опасных для жизни заданий:

1. Получить 200, а лучше сразу 600 очков радиации. В последнем случае вы зара-

**ВЫ УЗНАЕТЕ, ЧТО ОТЕЦ
ОТПРАВИЛСЯ НА РАДИОСТАНЦИЮ
«НОВОСТИ ГАЛАКТИКИ», НО МЫ
НЕ БУДЕМ ТУДА СПЕШИТЬ.
В МЕГАТОННЕ ЕЩЕ ПОЛНО КВЕСТОВ!**



ботаете очень полезную мутацию – перк Рад-регенерация (Rad Regeneration). Оторванные конечности у героя теперь станут отрастать сами собой.

- Найти еду, а по возможности и лекарства в Супермаркете (Super-Duper Mart). Еду здесь можно взять в комнате за кассой, где находится и ключ к фармацевтическому отделу.
- Добраться до центра заброшенного минного поля и попытаться хоть одну мину оттуда пронести. Ловушки видны невооруженным глазом, так что пройти мимо них будет не так уж и сложно. Главная проблема – сумасшедший снайпер Арканзас, который отстреливает всех, кто выходит на поле. Если хотите выполнить каждый побочный квест, постараитесь все-таки его не убивать – в будущем вы сможете продать психа в рабство. И еще: не забудьте по дороге к минному полю зайти на Свалку. Здесь можно встретить своего первого компаньона, собаку по кличке Псина (Dogmeat).
- Получить повреждения. Это просто: выходите из магазина, бросаете под себя гранату и довольный возвращаетесь назад.
- Убить в канализации от трех до десяти кротокрыс (Mole Rats) с помощью палки с repellентом (Repellent Stick). Труда это не составит.
- Отправиться к Анкориджскому мемориалу (Anchorage War Memorial) и установить специальный наблюдательный прибор в яйца болотников (Mirelurks). Опциональное задание – сделать это, никого не убив. Просто бегите мимо врагов, ставьте прибор и возвращайтесь назад.
- Разобраться в истории Ривет-Сити – это не так просто, как кажется. Чтобы полностью выполнить задание, вам придется найти Пинкертонов, который прячется в носовой части корабля. Можете заплыть в нее, получив большой заряд радиации. За выполнение этого квеста вы получите бонус: торговцы Ривет-Сити сбросят цены на 10%.
- Запустить главный компьютер на заводе РобКо. После выполнения задания все роботы в зоне вас атакуют, но если «наука» у героя прокачана выше 50 очков, можете еще раз использовать панель на заводе и перепрограммировать машины на дружелюбное поведение.
- Главное задание – пронести каталог карт из Ариллингтонской библиотеки (Arlington Public Library). Оно элементарно: в этой зоне вас без проблем пропускают члены Братства Стали. А вот для выполнения побочного квеста придется все-таки зачищать локацию. Кстати, не забудьте взять у писца Братства Стали задание на сбор довоенных книг. Теперь всю найденную макулатуру можно будет тут продавать. Когда монструозный квест закончен, пора забирать награду: саму книгу Мойры и перк Скаут-эксперт (Survival Expert), качество которого зависит от того, как много побочных заданий вы выполнили. Можно было, кстати, зарубить весь квест на корню и сразу убедить Мойру не писать никакой книги. Тогда бы вы получили скидку в ее магазинчике и полезный перк «критикан» (Dream Crusher), который уменьшает вероятность получения героем критического удара на 50%.

Квест:

Сила Атома (The Power of The Atom)

В углу кабака Мориарти сидит угрюмый тип по имени Берк. Он хочет взорвать Мегатонну,

детонировав бомбу в центре города. Но следовать приказам Берка герой не обязан. Вот какие есть варианты прохождения квеста:

- Можно отказатьься от предложения Берка и обезвредить бомбу – для этого вам нужно иметь 25 очков навыка «взрывчатка». В награду от шерифа вы получаете собственное жилище в Мегатонне, дополнительную мебель для которого можно покупать у Мойры.
- Другой вариант – дождитесь, что шериф и пойти вместе с ним братья Берка под арест. Злодей не сдастся без боя и может застрелить вашего напарника. Останется только пустить Берку пулю в лоб и собрать с двух трупов модную одежду. Если шерифа все-таки удастся спасти, вы, как в первом варианте, сможете обезвредить бомбу и получить дом.
- Злой герой может принять предложение и установить заряд. После этого на взрыв вам предлагают посмотреть с балкона Тенпенни-Тауэр, где, по выполнении квеста «плохим» путем, вы и получите жилье. Стоит ли говорить, что карма после такого выбора падает, а почти все жители Мегатонны погибают. Кстати, Мойра из предыдущего квеста выживет, но превратится в гуля и поселится либо в Подземелье, либо в Ривет-Сити.
- Если вы играете за девушку, Берка можно соблазнить и попросить его не взрывать Мегатонну. Тогда он спокойно уйдет из города, а потом еще долго будет слать вам письма с объяснениями в любви – их можно забирать в кабаке Мориарти.

Тенпенни-Тауэр

Квест:

Тенпенни-Тауэр (Teneppeny Tower)

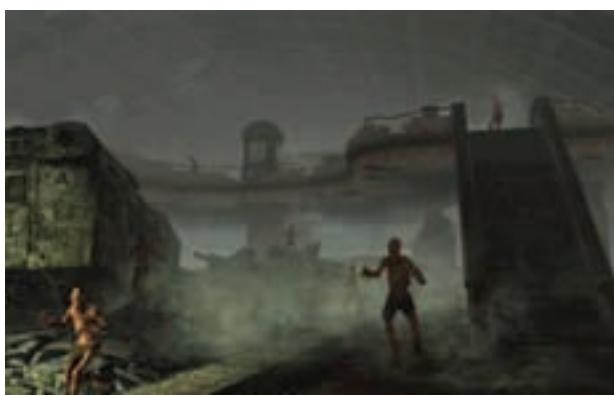
Вне зависимости от того, как вы решили судьбу Мегатонны, к башне Тенпенни стоит прогуляться: здесь есть еще один небольшой квест. Гули хотят получить право жить в башне, а Тенпенни упорно им отказывает. Поговорите с представителями обеих сторон и выберите один из трех вариантов действия:

- Убейте гулей. Начальник охраны Тенпенни-Тауэр выдаст вам награду.
- Убедите жильцов Тенпенни, что гулей нужно впустить. Несогласных с таким решением можно не только переубедить, но и выгнать из убежища или даже убить. Если навестите Тенпенни-Тауэр через несколько дней, увидите, что все люди исчезли. Как объяснят вам гули, которые уже обжились здесь, между двумя сторонами возникло «недопонимание».
- Убейте всех жильцов башни Тенпенни или самолично впустите гулей внутрь – в этом случае мутанты также займут всю башню. Остановившись на этом или предыдущем вариантах, вы получите в награду маску гуля.

Грейдич (Grayditch)

Квест: Они! (Those!)

В окрестностях Мегатонны вы наверняка встречали мальчика по имени Брайан Вилкс, который просит спасти его отца в Грейдич от огненных муравьев. Вы принимаете квест и вскоре узнаете, что папаша Брайана уже скончался. Герою нужно отправляться на ближайшую станцию метро, чтобы понять, почему оттуда лезут муравьи. Внизу обнаруживается



Random Encounters

В Пустоши Fallout 3 происходят десятки случайных встреч. И мы говорим не о стычках с группами монстров, а об интересных и даже уникальных сценках. Например, игроки, взорвавшие Мегатонну, могут наткнуться на выживших и теперь скитающихся по пустыне горожан, а те, кто обезвредил бомбу, имеют шансы встретить наемных убийц с приветом от мистера Берка. Случаются и целые мини-сценарии: например, если вы выгнали Амату из убежища 101 (про квест, в котором можно это сделать, мы напишем в следующем номере), вы сможете увидеть, как ее расстреливают солдаты Анлава. По-прежнему, самым примечательным из множества случайных событий остается возможность найти бластер пришельцев – не пропустите радиосигнал, который посыпает их «тарелочкой».

лаборатория доктора Леско – он-то их случайно и вывел. Теперь ученый хочет исправить свою ошибку и инфицировать матку огненных муравьев специальным мутагеном, который заставит насекомых вернуться к нормальному состоянию. Но подобраться к матке он не в силах – ее охраняют другие муравьи. Вы можете последовать совету Леско и убить только защитников. Тогда по возвращении в лабораторию герой получит один из уникальных перков – либо «муравьиная сила» (Ant Might: +1 к силе, +25% к защите от огня), либо «муравьиный глаз» (Ant Sight: +1 к восприятию, +25% к защите от огня). Но можно, при желании, убить матку и даже уничтожить сам мутаген – для этого взломайте компьютер Леско. После этого ученый расщедрится на награду только в том случае, если вы хорошо прокачали «красноречие» и умело подобрали слова. Чтобы закончить квест, остается разобраться лишь с мальчиком Брайаном. Новый дом для него вы найдете в:

1. Ривет-Сити. Брайна может приютить Вера Уизерли.
2. Лилл-Лэмплайт. Мэр города детей готов принять мальчика к себе.
3. Парадиз-Фоллз. Работоторговцы с радостью купят Брайана и заплатят за него 100 крышек.

Гердершайд (Girdershade)

Квест:

Погоня за ядер-колой (The Nuka-Cola Challenge)

Перед тем как возвращаться к сюжету, стоит взять еще один маленький побочный квест в юго-западной части мира. В поселении Гердершайд (вторая клетка по горизонтали, четвертая по вертикали) можно найти импровизированный музей ядер-колы, владелица которого попросит вас привести 30 бутылок Квантовой ядер-колы (Nuka-Cola Quantum). Собирать их придется в течение всей игры, и пить из таких раритетных бутылок не рекомендуется – в игре их ограниченное количество. За каждую платят по 40 крышек, а за сбор полной коллекции вы получаете схему Молотов-колы (Nuka Grenade). Обратите внимание, что есть и более простой способ добить чертежи – например, купить их у одного из странствующих торговцев. Так что при желании этот квест можно пропустить. Злые игроки вправе также продавать бутылки другому (второму, точнее) жителю Гердершайда, Рональду Ларену, который после красноречивых уговоров платит за них чуть больше.

Руины Вашингтона

Возвращаемся к сюжету. Игрокам, добравшимся до радиостанции, приходится помочь местному диджею починить систему вещания – для этого нужно отправляться сначала в Исторический Музей, а затем к Монументу Вашингтона. Но делать это не обязательно. Вот где навык «красноречие» оказывается действительно полезным: вы способны убедить диджея, что поиски отца куда важней его заданий, и тут же узнать свой следующий пункт назначения. И в Rivet City можно отправляться, минуя длинный квест. Но заскочить в Исторический Музей мы все равно советуем – там есть шанс раздобыть уникальные предметы, принадлежавшие президенту Линкольну (которые потом удастся выгодно продать) и найти вход в Подземелье (Underworld), любопытный город гулей.

Подземелье (Underworld)

Здесь, во-первых, можно взять в партию одного из мутантов, во-вторых, бесплатно постричься, в-третьих, найти Мойру (после взрыва Мегатонны). И, конечно, тут же доступна парочка интересных квестов.

Квест:

Рейнджеры Рейли (Reilly's Rangers)

Рейли лежит без сознания в больнице Подземелья. Вылечите ее, применив навык «медицина», или убедите это сделать доктора, если вы качали «красноречие». Как выясняется, девушке нужна ваша помощь: она просит выручить ее команду, которая сражается с мутантами на крыше гостиницы Стейтсмен (Statesman Hotel). Квест проходит довольно прямолинейно: вы отправляйтесь в эту гостиницу, чините лифт и вместе с рейнджерами идете в их штаб. В качестве награды можно выбрать либо боевую броню Рейнджеров (Ranger Battle Armor), либо уникальный миниган «Юджин» (Eugene). Мы же рекомендуем первое взять как приз, а второе просто украсть.

Квест:

Контрольный выстрел (You Gotta Shoot 'Em in the Head)

Второй квест в Подземелье куда интереснее. Гуль по имени Краули просит убить Алистера Тенпенни, а заодно Дэйва, Дукова и Страйера. Якобы потому, что они ущемляют права мутантов. Но если поговорить с другими жителями Подземелья, становится ясно, что мотивы у Краули совсем другие. Из нетерпимости он хочет убить лишь Тенпенни, от остальных ему нужны лишь ключи к форту Константин (Constantine), где хранится уникальная силовая броня T-51b. Ключи можно получить разными способами – уговорами, воровством или, как и желал Краули, сняв с мертвого тела. Это не принципиально. Так или иначе, к каждой из «мишней» придется искать свой подход. Найдутся даже небольшие индивидуальные квесты: в особняке Дукова, например, сопроводите одну из его проституток в Ривет-Сити, а в республике Дэйва – вмешайтесь в президентские выборы. Вот способы завершить основное задание:

1. Договориться с Тенпенни и убить Краули. При этом можно отдать гулю ключи, пройти с ним до форта Константин и только потом его прикончить. А дальше спокойно взять уникальную броню.
2. Разделаться с Тенпенни и вручить ключи Краули. Броню после этого все равно выйдет заполучить: гуль через некоторое время вернется с ней в Подземелье. Остается найти его, убить и снять с трупа оборудование. Также можно просто украдь ключи из кармана гуля сразу после того, как вы их отадите.

Ривет-Сити

По наводке диджея отправляемся искать отца в Ривет-Сити – город, выросший внутри огромного корабля у берега столичной Пустоши. Отца тут, конечно, нет: по сюжету, нас быстро направляют к мемориалу Джейферсону, а из него – в убежище 112. Но мы не будем спешить, а займемся делами в городке.

Квест:

Искусственный Человек (The Replicated Man)

В лаборатории Ривет-Сити вам встретится доктор Зиммер, который попросит героя найти исчезнувшего андроида. Робот оказался

настолько умным, что решил сбежать от своих хозяев и даже сменил внешность. Чтобы добраться до железного революционера, вы, по сюжету, должны опросить ученых и механиков по всей Пустоши и узнать, кто из них сделал андроиду «операцию». Можно действительно пуститься в долгое путешествие и собрать все послания с просьбами робота о помощи, но так поступать не обязательно. Первые же найденные записи указывают на то, что правду о новой личности андроида знает Пинкертон, который живет в носовой части Ривет-Сити, откололившейся от судна. Этого типа мы уже навещали в квесте «Руководство по выживанию на Пустоши». К нему в лабораторию удобней всего заплыть через разлом, но если навык вскрытия дверей прокачан хорошо, можно просто пройти через главный вход. Как выясняется, андроида теперь зовут Харкнесс и работает он в службе охраны Ривет-Сити. Кстати, Пинкертон, если его разговорить, сможет и вам в этом квесте сменить внешность. Остается несколько вариантов завершения квеста:

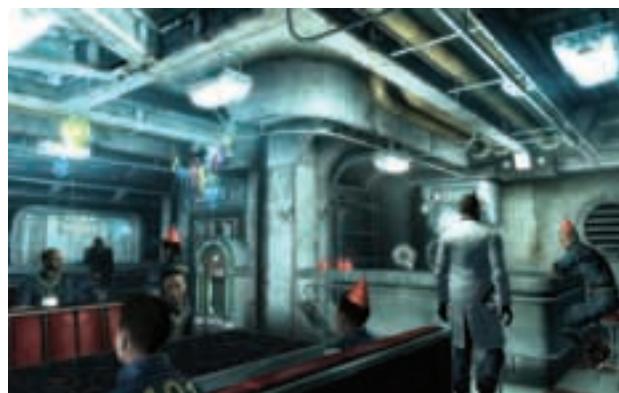
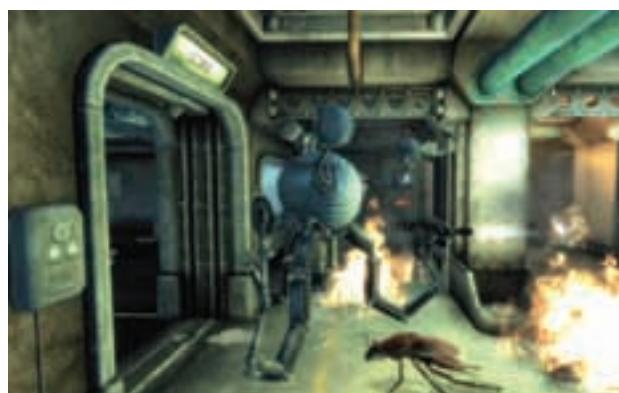
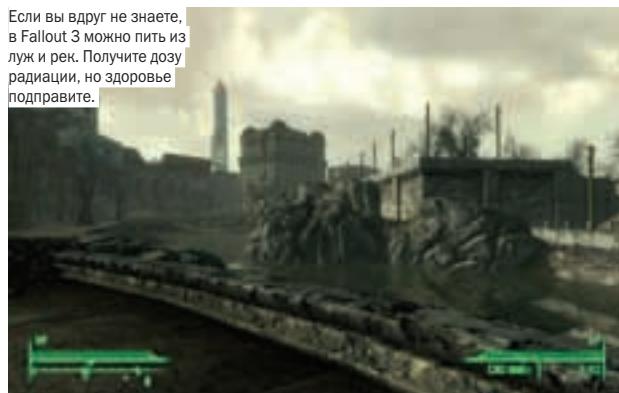
1. Расскажите Харкнессу все, что знаете. Согласитесь убить Зиммера или представьте это дело роботу и получите в наряду уникальную плазменную винтовку АЗ-21. Можете выбрать и альтернативное решение, уговорив андроида вернуться к хозяину. Тогда, правда, новое оружие вам не достанется.
2. Доложите об андроиде Зиммеру и получите перк «супер-рефлексы» (Wired Reflexes: на 10% увеличивает вероятность критического выстрела при использовании V.A.T.S.). Это, кстати, можно сделать и после выполнения первого пункта.
3. Побродите близ Ривет-Сити, пока вам не встретится Виктория, радеющая за права роботов. Она даст деталь андроида, которую можно продемонстрировать Зиммеру в доказательство того, что его робот якобы уничтожен. Награда тут самая маленькая – всего 50 крышек.

Квест:

Украденная Независимость (Stealing Independence)

Авраам Вашингтон из Общества сохранения столицы (Capitol Preservation Society) одержим желанием достать для своей коллекции декларацию независимости США. По его просьбе вы отправляетесь в Национальный архив, где встречаете Сидни, с которой можете объединить усилия до конца квеста. После зачистки здания от супермутантов вы встречаете дружелюбного робота, который не хочет отдавать исторический документ. Можете пойти у него на поводу и раздобыть в здании чернила – тогда робот подделает раритет. Если же полумер вы не приемлеме, подрывайте охранника и забирайте настоящую декларацию. Как вариант, можете представиться третьим президентом США Томасом Джейферсоном и, если навык «красноречие» прокачан хорошо, получите подлинник. Если играете за девушку – назоветесь посланницей президента, и документ все равно сможете взять.

Когда с делами в Ривет-Сити покончено, можно наконец выбираться с окраин Вашингтона в открытую Пустошь. Держим курс на Убежище 112, а по пути проходим еще парочку квестов. Об оставшихся заданиях, а также об оружии и оборудовании Fallout 3, мы расскажем в следующем выпуске. **СИ**



Руины Вашингтона представляют собой изолированные участки города, перемещаться между которыми можно только по метро.

Если вы вдруг не знаете, в Fallout 3 можно пить из луж и рек. Получите дозу радиации, но здоровье подправите.



АЙСБЕРГ

СЕТЬ МУЗЫКАЛЬНЫХ МАГАЗИНОВ

Адреса магазинов в городе Санкт-Петербург:

м. Петроградская	Каменноостровский пр., 38	234 93 59
м. Василеостровская	Средний пр., 36/40	346 82 19
м. Маяковская	Невский пр., 74/ Литейный пр., 63	579 01 48
м. Сенная	Садовая ул., 38	325 00 71
м. Сенная	Грибцова ул., 13	
м. Пл. Восстания	Лиговский пр., 43	973 01 30
м. Пл. Восстания	Гончарная ул., 2 / Невский пр., 87	717 97 89
м. Владимирская	Загородный пр., 10	315 58 43
м. Елизаровская	Седова ул., 11	633 33 31
м. Технологический ин-т	1-ая Красноармейская, 24	575 07 03
м. Купчино	Славы пр., 15 (ун-г "Патерсон")	709 01 98
м. Автово	Стажек пр., 88	783 34 89
м. Комендантский пр.	Комендантский пр., 24	349 38 65
м. Электросила	Московский пр., 172	388 34 86
м. Чкаловская	Бол.Зеленина ул., 14/8	235 29 38
Окей-Пулково	Пулковское шоссе, 17/2	703 76 09
Окей-Просвет	Просвещение пр., 80	703 76 57
Окей-Электросила	Московский пр., 137	703 76 56
г.Гатчина	ТЦ "Пилот"	881 717 816

ЭМОЦИИ ВЫСОКОГО КАЧЕСТВА В ЦИФРОВОМ ФОРМАТЕ

www.iceberggroup.ru

Реклама

CD, DVD, CD-ROM / СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА - 064
БИЛЕТЫ НА КОНЦЕРТЫ - 911-02-02



Новогодняя Gamers Party состоялась!

6 декабря в клубе Persona Grata отгремела новогодняя Gamers Party, организованная медиа-компанией Gameland. Генеральным партнером мероприятия выступила торговая марка Oklick (под этим брендом выходят компьютерные клавиатуры и мыши).

Попасть на мероприятие мог любой желающий – требовалось лишь ответить на ряд несложных вопросов про новую геймерскую мышь Oklick Z-1. Ключевым событием вечеринки стала беспрецедентная акция «В Новый Год с новой мышью!» – любой пришедший имел право обменять старую мышку на совершенно новую от Oklick.

На сей раз была создана самая большая игровая зона за всю историю Gamers Party. На 18 демо-юнитах Xbox 360 организаторы представили новинки: Gears of War 2, FIFA 09, Need for Speed: Undercover, Fable 2, «Banjo-Kazooie: Шарики & ролики», Mirror's Edge, Dead Space, Left 4 Dead, «Квант Милосердия», Call of Duty: World at War, Fallout 3, Grand Theft Auto IV, Mass Effect и другие. Поклонникам PlayStation 3 тоже было на что посмотреть: Motorstorm 2, Resistance 2, LittleBigPlanet, Sonic Unleashed, Tomb Raider: Underworld и Need for Speed: Undercover располагались на 10 демо-юнитах.

PC-зону расположили на сверхмощных Acer Predator – официальных игровых станций Gamers Party. Новейшую геймерскую мышь Oklick Z-1 можно было испытать, поиграв в Dead Space, Red Alert 3, «Анабиоз», «Черная метка», Pure.

В зоне ток-шоу веселье не прекращалось ни на секунду: ведущий проводил конкурсы и викторины. Победители получали ценные призы: игры для PC и консолей, тематические сувениры, эксклюзивные альбомы с иллюстрациями, а также «оклики» – местную валюту. «Окликами» можно посетители расплачивались в магазине Gamers Party, приобретая различные товары.

На сцене развлекали публику трюкачи и танцоры, а также многочисленные музыкальные команды, поющие в стиле J-Pop. Внимание многих привлекла глобальная



квест-игра: участникам требовалось за отведенное время разыскать на территории клуба семь кодов и побороться за главный приз – Xbox 360. Один из паролей, к примеру, хранил персонаж компьютерной игры Final Fantasy VIII, а другой – продавался в магазине за «оклики». В квест-игре приняло участие более 100 человек, но только один из них – Иван Соболев, настоящий геймер и искатель приключений – добился победы.

Развлекательная программа дополняла официальную часть – презентации проектов на сцене. К примеру, Ким Додонов из компании «Софт Клаб» представил Empire: Total War, а Виктор Зуев из «1С» – отечественную «Анабиоз». Самое пристальное внимание привлекла демонстрация Rock Band – несмотря на «ненастоящие» гитары и барабанную установку, создавалось ощущение живого концерта. При этом каждый посетитель мог попробовать свои силы в роли одного из участников группы. Конечно же, главным событием стал выход но-

вой мыши для настоящих геймеров – Oklick Z-1.

Мероприятие прошло на славу и никто не ушел обиженным: море игр, несметное количество призов и подарков, и, конечно же, новогоднее настроение!

«Я в восторге от этого праздника – отличная организация, потрясающий ведущий. Больше всего запомнилась большая игровая зона, где удалось посмотреть сразу на несколько новинок, которые меня давно интересовали. Спасибо Gameland, спасибо Oklick за классный новогодний подарок!» – говорит Глеб Антонюк, один из постоянных посетителей мероприятия.

«Не ожидал выиграть FIFA 09, которую собирался приобрести. Понравилась задумка с «окликами» – купил на них классную мышь», – делится впечатлениями Александр Золотарев, пришедший на геймерскую вечеринку впервые.

До встречи на Gamers Party в следующем году! **СИ**





СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:



ТРИКОЛОР ТВ



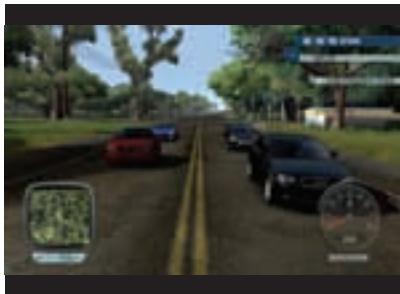
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

Test Drive Unlimited Gold



Оригинальное название:
Test Drive Unlimited Gold
Страна происхождения:
Франция

Жанр:
racing, street
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Eden

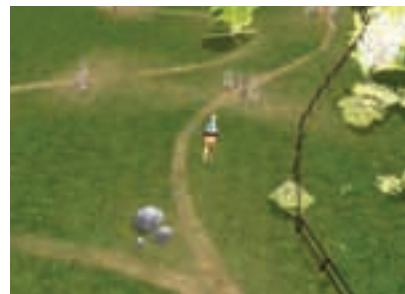
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
[ru.akella.com/Game.
aspx?id=2091](http://ru.akella.com/Game.aspx?id=2091)

PC (1 DVD)

Золотое издание Test Drive Unlimited включает оригинальную игру в версии 1.66A, и дополнение Megapack, после установки которого автопарк пополняется 45 машинами и одним мотоциклом. Последний, кстати говоря, нанес сокрушительный удар по балансу: в начале, когда в кошельке \$50 тыс., а в гараже – неповоротливый седан, уgnаться за мотоциклистом под управлением AI удается по праздникам, а в мультиплее против настоящих профи нет никаких шансов. Вообще, подводных камней в игре предостаточно: не-отзывчивое управление, неадекватный трафик, проблемы с созданием аккаунта на GameSpy. Но со временем привыкаешь ко всему, а дисбаланс легко устраним, купив автомобиль мощностью от 350 лошадиных сил. Локализация оставляет приятное впечатление. В гавайском аэропорту слышна родная речь, удобные GPS-навигаторы поддерживают русский язык. Хотя в текстах иногда проскальзывают слишком громоздкие предложения – редакторам следовало бы быть внимательнее. Перед полетом на виртуальный остров Оаху советуем прочитать руководство пользователя – там много подсказок.

РЕЗЮМЕ Лучший подарок для поклонников аркадных гонок и тех, кто зимой не может без пальм, песка и солнца.

Мои пушистые питомцы. Отель «Сахарная косточка»



Оригинальное название:
Meine Tierpension 2
Страна происхождения:
Германия

Жанр:
special.virtual_life
Зарубежный издатель:
Mindscape
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Independent Media
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/my_push

PC (1 DVD)

На обороте обложки написано, что «Мои пушистые питомцы» причислены к жанру «уход за животными» и предназначены для детей 8–12 лет. «Страна Игр» считает нужным предупредить: после непродолжительной экскурсии в отель «Сахарная косточка» ваше чадо возненавидит всех домашних животных, от собак и кошек до коров и лошадей, перестанет общаться со сверстниками и, возможно, на-всегда забросит компьютерные игры. Причудливой формы деревья, кривые постройки, будь то магазины или склады, плоские персонажи, кустарники и трава, словно покрашенные зеленкой, – здешний антураж вгоняет в депрессию за пару минут. Подобно играм серии «101 любимчик», тут приходится ухаживать за своими питомцами: кормить их, поить, лечить, выгуливать, учить забавным трюкам. Скучно и уныло. Зато фирма «1С» вновь не подвела. Многостраничная энциклопедия с советами безупречно адаптирована. Русский диктор задорно зачитывает текст – хорошая альтернатива пресной и неэмоциональной оригинальной озвучке.

РЕЗЮМЕ Хотите высокополигонального тамагочи? Берите The Sims 2: Pets или игру серии «101 любимчик».

Астерикс и Обеликс: Миссия Лас-Вегум



Оригинальное название:
Asterix & Obelix XXL 2:
Mission Las Vegum
Страна происхождения:
Франция

Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Etranges Libellules
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 256 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
[ru.akella.com/Game.
aspx?id=2099](http://ru.akella.com/Game.aspx?id=2099)

PC (1 DVD)

«Миссия Лас-Вегум» выдержана в традициях комиксов и анимационных фильмов про Астерикса и Обеликса: искрометные шутки, незабываемые пародии (высыпаются такие канонические персонажи индустрии электронных развлечений, как Сэм Фишер, Лара Крофт, Марио и Соник), конфликтующие стороны те же – племя галлов и Юлий Цезарь, похитивший друида Панорамика. При этом ей нечего предложить искусенной публике: Etranges Libellules создала вторичную аркаду, где, как правило, используются две кнопки: «ударить» и «прыгнуть». Еще есть «схватить» для тех, кто не чурается использовать врага в качестве кнута. Уровни строго линейны, римские легионеры прут сплошным потоком, успевай только отбиваться от агрессивных носителей доспехов. «Карлики» гибнут от прикосновения руки Астерикса или пуза Обеликса, высоченные «качки» вооружены щитами и мечами, отдельные счастливцы владеют магией – их захватить сложнее всего. В отечественной версии голоса подобраны не слишком удачно. Актеры порой забывают про логические паузы, что затрудняет восприятие услышанного.

РЕЗЮМЕ Спустя три года после релиза игра все еще выглядит на диво хорошо, но однообразие ее не красит.

Приключения Десперо



Оригинальное название:
The Tale of Despereaux

Жанр:
action.platform.3D

Зарубежный издатель:
Brash

Российский издатель:
1С/Snowball

Разработчик:

Sensory Sweep

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.snowball.ru/despere



PC (1 DVD)

Книжка о мышонке Десперо – на самом деле, довольно мрачное произведение, в котором писательница Кейт ДиКамилло на глазах изумленных маленьких читателей борется с психологической травмой своего детства. Кейт когда-то бросил отец, и в книге минимум двоим персонажам приходится пережить предательство родителей. Мультфильм «Приключения Десперо» чуть-чуть смягчает краски, одновременно строя фундамент для игры по мотивам (полетов на ушах в книжке не было!). Самое же смешное, что по механике получился практический близнец Tomb Raider – следуя по дорожке из сырных крошек, мышонок вытворяет те же трюки, что и Лара Крофт: прыгает, подтягивается, перебирается по карнизам, поднимается по узким расщелинам, двигает тяжелые предметы. Ах да, еще фехтует (это вместо стрельбы) и летает на ушах. Локализация от Snowball вышла обычной – актеры честно отработали свой сыр, перевод с художественной точки зрения неплох, но немножко страдает оттого, что его авторы не видели игру. Ролики в начале глав не переозвучены, а субтитры дают не буквальный перевод, но складную адаптацию.

РЕЗЮМЕ Педагогической ценности оригинала в игре не видать, но пародия на Tomb Raider получилась довольно злая.



Вольт



Оригинальное название:
Bolt

Жанр:
action.platform.3D

Зарубежный издатель:
Disney

Российский издатель:
Disney

Разработчик:

Avalanche Software

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 3.2 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.disney.ru/DisneyCMS/Content/Games/PC/00000001bolt.jsp



PC (1 DVD)

Создатели игры взяли за основу телешоу из полнометражного мультфильма, в котором пес Вольт выступал в роли супергероя вместе со своей напарницей Пенни. Авторы «Приключений Десперо» тайно или явно вдохновлялись приключениями Лары Крофт, и здесь влияние главной action-adventure планеты тоже чувствуется, но больше в пейзажах. Механика же в эпизодах за Пенни чем-то схожа со шпионством из Splinter Cell (у девочки даже есть шлем с продвинутым режимом зрения и хитрый в своей простоте девайс под названием «покатушка»), а Вольт удивительным образом напоминает Аматерасу из Okami, только рисовать не умеет (зато умеет суперлять!). К переводу можно придраться в основном по мелочам – там дефисов не хватает, тут опечатка прокралась («технокомуфляж» или даже «взгляд-залер»). Гораздо больше напрягает консольная система сохранений – не добил миссию сегодня, завтра начинай сначала. Так стоит ли начинать? Наверное, да – если вы спите и видите себя наделенной суперсилами овчаркой-альбиносом или девочкой, вооруженной двухколесной палкой.

РЕЗЮМЕ Очередная киберсоска для великовозрастных младенцев. Смотревшие мультик, наверное, уже купили, прочие могут смело пропустить.



Мадагаскар 2



Оригинальное название:
Madagascar: Escape 2 Africa

Жанр:
action.platform

Зарубежный издатель:
Activision

Российский издатель:
1С

Разработчик:

Aspyr

Количество игроков:

до 4

Системные требования:

CPU 1.7 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

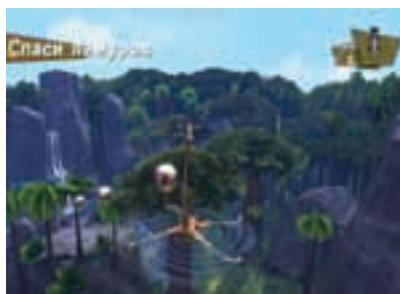
games.1c.ru/madagascar2



PC (1 DVD)

Едва ли где-нибудь на свете рай и ад переплелись так тесно, как в Африке. Теплый климат, богатейшие месторождения алмазов и золота, сафари. С другой стороны – плотоядные животные, надоедливые насекомые и куча болезней в придачу. Именно туда, в сердце черного континента, занесло обитателей Центрального зоопарка Нью-Йорка: льва Алекса, зебру Марти, жирафа Мелмана, бегемотиху Глорию и четырех ушлых пингвинов; компании им составили король лемуров Джюлиан и его верный подданный Морис. Этим двоим доверена почетная миссия толкать сюжет вперед. Джюлиан подкидывает новые задания, герои поочередно их выполняют, Морис на все это смотрит со стороны, в кадре практически не появляется, и по его лицу легко прочесть, что происходящее на экране ему не нравится. Попрыгать по платформам удается в редкие минуты, монетки и кофейные зерна, разбросанные щедрой рукой по уровням, собираять необязательно, но желательно: на них можно купить дополнительные материалы (видеоролики, картинки, украшения) в местном магазинчике. С фантазией у авторов все в порядке: заявленные 10 мини-игр на удивление оригинальны и увлекательны. Плюс многопользовательский режим для четырех человек.

РЕЗЮМЕ Лучше развлечения на вечер-другой не найти. А на большее создатели второго «Мадагаскара» наверняка не рассчитывали.



Littlest Pet Shop



Оригинальное название:
Littlest Pet Shop
Страна происхождения:
США

Жанр:
special.mini-games
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts

Разработчик:
EA Games
Количество игроков:
1

Системные требования:
CPU 1.6 ГГц, 256 RAM,
128 VRAM

Онлайн:
electronicarts.ru/games/14275,PC



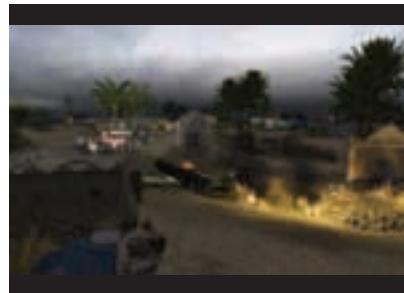
PC (1 DVD)

Раскручивание игрушечных брендов (обыкновенных игрушек, пластмассовых или мековых) с помощью игр компьютерных давно пора законодательно запретить. Пока же геймеры обречены получать психическую травму от насеквозд резиновых изделий вроде Littlest Pet Shop. Формально перед нами сборник мини-игр, в которых мы зашибаем деньги на приобретение все новых питомцев-макроцефалов из коллекции Hasbro и на развитие adoption center'a, где они живут. Сами мини-игры довольно унылы. Например, аналог танцевального симулятора (для клавиатуры), в котором всего три дурацких мелодии, сыгранных, кажется, на PC-спикере. Или вялая ловля монеток на пружинящие мыльные пузыри. Сортировка яблок. А все ради чего? Бесконечное переодевание подопытного йорка, чихуа или белого медвежонка из розового в еще более розовое не осилит даже Ксюша Собчак. Перевод выполнен, как сказал бы Маяковский, «шершавым языком плаката», и это убийственно для игры, притворяющейся детской. Впрочем, есть одно светлое пятно – зажигательная заглавная мелодия.

РЕЗЮМЕ Хотите ощутить радость пластикового бытия? Можете купить игру, но нагляднее и дешевле пожевать вчерашнюю жвачку.



В тылу врага. Лис пустыни



Оригинальное название:
В тылу врага. Лис пустыни
Страна происхождения:
Украина

Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
505 Games
Российский издатель:
«10»

Разработчик:
Best Way
Количество игроков:
до 16

Системные требования:
CPU 2,6 ГГц, 2048 RAM,
128 VRAM

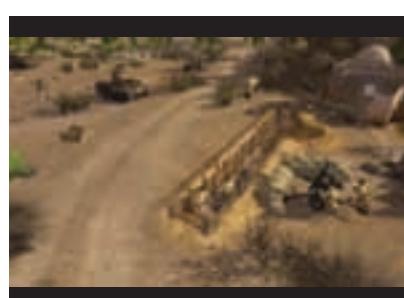
Онлайн:
games.1c.ru/vtv2_lis



PC (1 DVD)

«В тылу врага» – сериал, давно завоевавший сердца любителей стратегий. Прекрасно смоделированная схема управления подчиненными, оригинальная и удобная система использования укрытий, динамичная картина боя – все это постоянно держит в напряжении. Тем более что разработчики, воспользовавшись случаем, посвятили аддон не только навязшему в зубах блошиному копошению в Африке, но и сделали серию сценариев про Критскую десантную операцию немецких парашютистов. Операцию, которая хотя и вписала одну из самых ярких страниц в историю десанта, уничтожила элиту немецких ВДВ – после нее Германия не провела ни одной крупной высадки. Когда дерешься за каждый клочок земли на острове, становится понятно, почему так вышло. Как положено десантникам, мы сражаемся в обстановке, когда попасть в окружение – норма. Враги кругом. И чтобы выжить, надо непрерывно перемещаться по карте, оказываясь там, где не ждали. Согласно традициям сериала, только грамотное управление огнем да быстрое реагирование помогут одержать победу в любой ситуации.

РЕЗЮМЕ Африка – второстепенный ТВД, не забытый только благодаря английским историкам. Но взводам (а не дивизиям) все равно где воевать.



Новые приключения Колобка

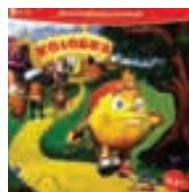


Оригинальное название:
Новые приключения
Колобка
Страна происхождения:
Россия

Жанр:
action.platform.3D
Российский издатель:
«Бука»

Разработчик:
Orion
Количество игроков:
1

Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=426



PC (1 CD)

На Пряничную деревню повадились нападать насекомые, одержимые идеей уничтожить урожай. Раньше от вредителей защищали муравьи, теперь вместо них всем заправляет некто Богомол, маг и королевский советник, и помогать чужакам он не намерен. Совет во главе с Дедушкой-сухариком принимает решение отправить на задание самого молодого и проворного жителя деревни... «Новые приключения Колобка» можно ошибочно принять за сборник мини-игр. Главный герой, говорящий кусок теста, выслушивает жалобы других хлебобулочных изделий и выполняет задания: прыгает по барабанам в такт музыке, перетаскивает мешки с мукою, загоняет овец в загон, ловит вылетающие из окон вещи. Основное действие начинается позже, когда Колобок оказывается в лесу, населенном гигантскими насекомыми. Их много, даже слишком – и в этом вся проблема. Orion ориентировалась на детей, но дошкольятам игра покажется сложной, взрослым, напротив, – легкой, да и на подобные аркады они привыкли не обращать внимания. Впрочем, своих поклонников «Новые приключения Колобка» найдут – уж больно соблазнительная у игры обложка.

РЕЗЮМЕ Изумительной Пряничной деревни недостаточно, чтобы заинтересовать дошкольят, и тем более взрослых. Orion лучше вновь взяться за штучки.





 ENTHUSIAST
INTERNET
AWARD
2008

25 декабря
составлен
Short List
лучших работ
Конкурса

Первый в России конкурс web-проектов среди энтузиастов

Во все времена самые прекрасные шедевры создавались энтузиастами. Ведь это люди, которые делают своё любимое дело – не ради зарплаты и не для начальства, а ради себя и для таких же, как они – for enthusiasts by enthusiasts. Каждый из них смотрит на Мир своими глазами и хочет донести до остальных свой взгляд – свои мысли и эмоции. Никто и никогда не сделает дело так хорошо, как человек, который искренне и безвозмездно живёт им. Эти люди делают нашу жизнь ярче и интересней, они стирают границы и рушат стереотипы. Мы поддерживаем их уже более 16 лет. Теперь для этого существует Enthusiast Internet Award.

Кому достанутся
\$50 000



СПОНСОР КАТЕГОРИИ АВТО



СПОНСОР КАТЕГОРИИ GAMING



СПОНСОР КАТЕГОРИИ АУДИО

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все оклонгровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следуют искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



112

Аркада

Игровые автоматы или попросту аркады – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце девяностого века и до сих пор не сошли со сцены. В каждом номере мы рассказываем о том, что нового происходит в мире игровых автоматов.

В этом номере:

Initial D Arcade Stage 5

127

Bookshelf

Сюда попадают две книги, на которые хотим обратить ваше внимание. Они необязательно связаны с играми, но по каким-то причинам важны для понимания общекультурного контекста современных электронных развлечений.

В этом номере:

Колыбельная по-снайперски
Дьюма-Ки

124

Widescreen

Продукция фабрики грез позволяет весело (а иногда – и со смыслом) провести время. При этом мы всячески поощляем походы в кинотеатры с друзьями, в меньшей степени – покупку лицензионных DVD (желательно коллекционных), а уж на последнем месте стоит потоковая скачка экранок из торрентов.

В этом номере:

Загадочное дело Бенджамина
Баттона
Австралия
Перевозчик 3
Звездные войны: Войны Клонов
Бумажный солдат

128

Банзай

Аниме и манга (то бишь, японские анимация и комиксы) традиционно занимают одну из главных ролей в наполнении «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:

Resident Evil: Degeneration
Мамору Осии и самураи
Дафна: Тайна сияющих вод.
Baccano!
Candy Boy
Dragon Head
Maison Ikkoku
Kamen no Maid Guy: Boyoyon
Battle Royale

Смотрите также



Другие игры на DVD

Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн

Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV

Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV



Другие игры геймера

31 января

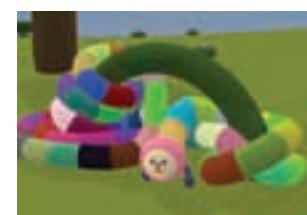
Попасть на первый день московского аниме-фестиваля Аниматрикс или же найти первые фото- и видеотчеты с конвента в сети.

3 февраля

Посмотреть фильм «Загадочное дело Бенджамина Батона»

5 февраля

Почитать новый рассказ Стиви-на Кинга «Дьюма-Ки». Возможно, даже на английском языке.



134 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:

Новости
Энергия и ее альтернативные источники
Тестирование акустических систем формата 2.1
Источник бесперебойного питания Cyberpower BR850ELCD
Игровая клавиатура Logitech G13

114 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:

Noby Noby Boy
Meteos Wars
PowerUp Forever
Dash of Destruction



Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Initial D Arcade Stage 5

Нет аркадной гонки лучше OutRun 2. Быстро осваивается, долго не выходит из головы – формула идеального игрового автомата. Одна незадача: последний раз сериал обновлялся пять лет назад, а OutRun Online Arcade выйдет лишь на приставках. Король умер? Кто станет преемником? Уж конечно, не Fast & Furious и Need for Speed.

Волшебная



Рубрика создается
при поддержке
компании
«Волшебная игра»
www.wizardgame.ru

3

а второе место в жанре аркадных гонок сражаются, пожалуй, сериалы Initial D и Wangan Midnight (о последнем мы еще как-нибудь расскажем). Они уже не похожи на сверхтехничный и, чего греха таить, скучноватый Battle Gear 4, но еще не превращаются в бестолковые покатушки в духе Fast & Furious или Chase H.Q. 2. Между поклонниками двух сериалов идет постоянная битва, но наше сердце давно отдано Initial D – отчасти из-за того, что аниме-сериал за этой игрой стоит потрясающий, а с его сюжетными поворотами аккуратно обходятся в аркадах.

Первые три части Initial D были прекрасными: сколько в них ни вкладывай времени – хоть один час в месяц, хоть пятьдесят – а играть все равно интересно. В 2007-м вышла четвертая часть, и мы заранее расхвалили ее в 221-м номере. Она сменила графический и физический движок и, как теперь становится понятно, оказалась слишком простой и скучной. Фанаты загрустили и отвернулись от сериала, популярность его стала сходить на нет, а в лагере

любителей Wangan Midnight началась праздник.

Продлится он, хочется верить, не-долго: анонсирована пятая часть Initial D, которая должна расставить все на свои места. Она сохранит сильный графический движок и оставит многие нововведения прошлой игры, но вернется к классической схеме управления. Это если вкратце. Для знатоков подробности: передачи теперь переключаются более плавно, руль дальше проворачивается, педаль тормоза все-таки нужно использовать при поворотах, за столкновения с бордюрами сильней наказывают, блокировка колес при вхождении в поворот на большой скорости убрана. Что бы это не означало.

При этом дополнительные функции четвертой части в пятой никуда не денутся: внешний вид героя и параметры его авто все еще дозволено настраивать, можно гоняться через Интернет и сохранять прогресс на карточку. Огромный экран в 32 дюйма остается – новый выпуск станет программным, а не техническим обновлением автомата, и установить его можно будет на любой ка-

Людей автор манги Initial D рисует странновато, но машины у него получаются прекрасно.



КАК И РАНЬШЕ, ВНЕШНИЙ
ВИД ГЕРОЯ И ПАРАМЕТРЫ
ЕГО АВТО ДОЗВОЛЕНО
НАСТРАИВАТЬ, МОЖНО
ГОНЯТЬСЯ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
И СОХРАНЯТЬ ПРОГРЕСС
НА КАРТОЧКУ.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

Только на скриншотах игра кажется вдумчивым и размеренным симулятором. На самом деле машины несутся с огромной скоростью, а ритм гонкам задает бешеный евроритм.



Настраивается не только цвет машины и форма бампера, но и важные параметры двигателя и шин.



Скорее в номер!

В аркадах новый OutRun мы, может быть, и не увидим, но на консолях продолжают выходить ремейки второй части – оказывается, не все еще знакомы со старой игрой. Недопустимо! Специально для неучей Sega выпускает на XBLA и PSN скачиваемую игру под названием OutRun Online – это, судя по всему, будет тот же порт, что появился и на консолях прошлого поколения, но с добавленными онлайновыми функциями.

**Хочу!**

Пятая игра еще не вышла, и в России появится не раньше, чем через полгода. А вот за четвертой можно даже в аркаду неходить – она уже выпущена на PS3 под названием Initial D Extreme Stage. Пока, правда, консольная версия доступна только в Японии. Да и без руля, вибрирующего сиденья и орущих динамиков ощущения будут совсем не те. Ну а одну из первых трех частей можно найти почти в каждом зале игровых автоматов.



Машина главного героя, Toyota Trueno, стала чуть ли не мэском сериала и появляется на флаерах каждой игры. А в реальности, между прочим, эта модель давно устарела и была снята с производства.

бинет прошлой модели. Вернется система «прокачки» гонщиков, в которой герой с каждым заездом набирает опыт и получает новые ранги. Вот только в геймплее они ни за что не отвечают – это просто показатели статуса игрока, такие же, как даны бойцов из Virtua Fighter. Самых сильных героев можно будет отличить и визуально, они выделяются специальной «аурой».

Initial D, как мы упоминали выше, создается по одноименной манге (очень, кстати, хорошей) и точно следует ее событиям. До сих пор история дублировалась и в аниме-сериале, но по сценарию пятой игры мультфильма еще не сняли. А в сюжетных кампаниях аркадных гонок и герои, и машины, и трассы переходят прямиком со страниц комикса. Звездами четвертой части, например, стали водители в возрасте по прозвищам God Arm и God Foot, знакомые фанатам аниме по сериалу Initial D Fourth Stage. На сей же раз главные герои бросают вызов «команде 246» и сражаются с двумя ее лучшими гонщиками на трассе Нагао. По этому поводу машины новых соперников, а заодно их домашняя трасса, перенесены из манги в игру. Обещают и еще один новый трек – Хаппогахара. Он был в первых трех частях, но исчез в четвертой.

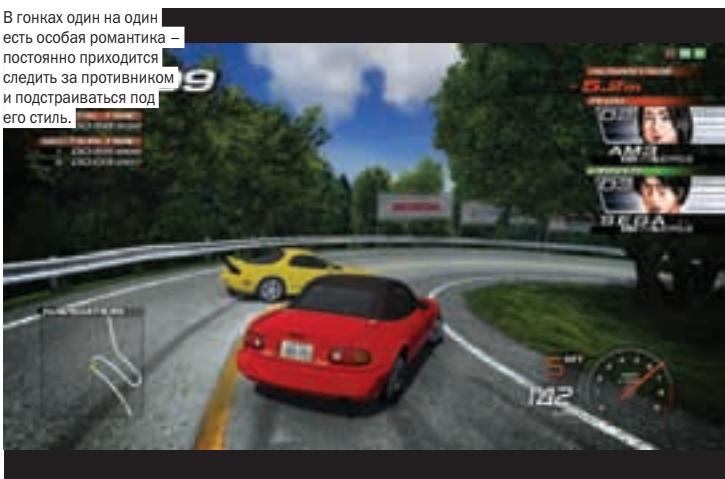
Получается в общем счете 8 карт с разными погодными условиями, но одинаково красивыми декорациями: Arcade Stage 5 создается на базе платформы Lindbergh, которая по мощности не уступает Xbox 360. Жаль, физика до сих пор остается на уровне Gran Turismo 5 Prologue: поворачиваются машины по всем полагающимся законам, а вот стоит им столкнуться или коснуться бордюра, и о постулатах Ньютона тут же забывают.

В Initial D, правда, встретить-ся с противником бампером нужно еще суметь: в гонках тут участвует не более двух машин, поэтому пробок на трассах не бывает. Но и далеко от своего врага вы не уедете: отстающему тут, как в Battle Gear 4, дается небольшое ускорение. Профи, кстати, могут отключить эту функцию в меню.

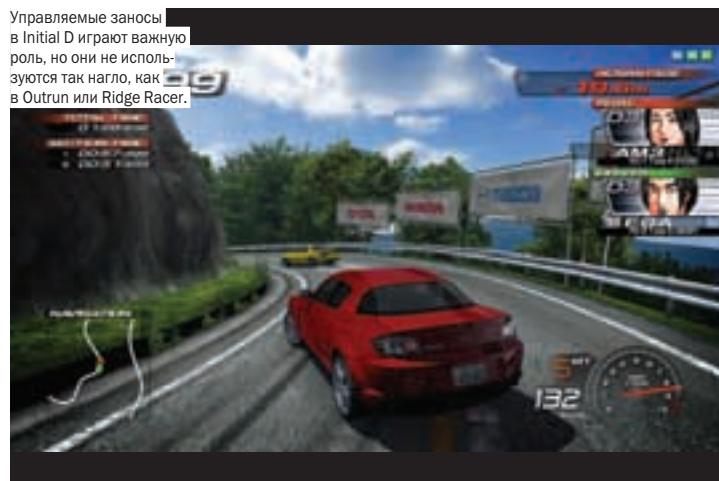
В наши края пятая игра непременно попадет, хотя наверняка лишится при этом функции сохранения на карточки. А значит, нельзя будет заниматься тюнингом, вводить свои результаты в международную таблицу рекордов и менять вид героя. Но и без этого Initial D остается одной из лучших гонок на рынке. В ближайшие месяцы игру можете не ждать: она пока только проходит тестирование в японских залах. **СИ**

ПЯТАЯ ИГРА СОХРАНИТ СИЛЬНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК ПРОШЛОЙ ЧАСТИ, НО ВЕРНЕТСЯ К КЛАССИЧЕСКОЙ СХЕМЕ УПРАВЛЕНИЯ.

В гонках один на один есть особая романтика – постоянно приходится следить за противником и подстраиваться под его стиль.



Управляемые заносы в Initial D играют важную роль, но они не используются так нагло, как в Outrun или Ridge Racer.



Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

- Mahjong Tales: Ancient Wisdom, £7.99
- Savage Moon, 206 Мбайт, 275 руб.
- Lumines Supernova, 669 Мбайт, \$14.99
- Penny Arcade Adventures: On The Rainslick Precipice of Darkness: Episode 2, 330 Мбайт, \$14.99
- Crash Commando, 782 Мбайт, 345 руб.

Демоверсии:

- WipEout HD, 1 Гбайт
- Metal Gear Online, 265 Мбайт
- Sonic Unleashed, 239 Мбайт

Дополнения:

- Little Big Planet: Santa Hat & Beard, 1 Мбайт, бесплатно
- Little Big Planet: Festive Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
- Little Big Planet: Metal Gear Solid Costume Kit (Solid Snake, Meryl Silverburgh, Screaming Mantis, Raiden), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- Little Big Planet: Metal Gear Solid Level Kit, 1 Мбайт, 205 руб.
- High Velocity Bowling: Darryl, 46 Мбайт, \$0.99
- High Velocity Bowling: Gage, 46 Мбайт, \$0.99
- High Velocity Bowling: Beatrice Holiday Costume, бесплатно
- High Velocity Bowling: Carl Holiday Costume, бесплатно
- High Velocity Bowling: Patches Pack One, бесплатно
- High Velocity Bowling: Gutter Bird Ball, бесплатно
- Everybody's Golf World Tour: Costume Pack #3, 140 руб.
- Everybody's Golf World Tour: New Character Toro, бесплатно
- Everybody's Golf World Tour: Mainichi Isshu Lobby Character Headwear, бесплатно
- Naruto: Ultimate Ninja Storm: Pack 5, бесплатно
- PAIN: Ao No Kutsu Character, 100 Кбайт, \$0.99
- Disgaea 3: Absence of Justice: Disgaea 2 Character Pack (Adell, Nekomata, Rozalin), 100 Кбайт, \$4.99 или \$0.99-1.99/шт.
- BZZ! Quiz TV: National Geographic: Undersea, 340 Мбайт, 275 руб.
- Lumines Supernova: Holiday Pack, 148 Мбайт, бесплатно
- Shaun White Snowboarding: Glamour Pack – Regular/Target Edition, 44 Мбайт, £3.99

Metal Gear Online



Демоверсия

› Noby Noby Boy

PSN АНОНС

Жанр: action | Издатель: Bandai Namco Games | Разработчик: Bandai Namco Games | Дата выхода: 29 января 2009 года



ыходки разработчиков – кладезь возможностей для нас, обычных геймеров. Взять, например, Square Enix – в последние годы перспектива выхода очередной «настоящей» Final Fantasy на консоли не от Sony представлялась нонсенсом – а нет, праздник теперь и на улице иксбоксовой. Так и с создателями Katamari – только-только Принц Всех Космоса надумал слоняться где ни попадя, и тут же следующий проект вновь обретает Sony-эксклюзивность. Но не надейтесь, Noby Noby Boy с Katamari не связан ни сюжетом, ни геймплеем – все новое. Разве что графический стиль все такой же – безумный кубизм-минимализм, чтобы создать должный настрой. Но вернемся к геймплею: в Noby Noby Boy мы управляем чем-то вроде четвероногой гусеницы, которую разработчики называют BOY. Напоминает гусеница химеру – у нее два лица, и управляем мы каждым из них по отдельности. Если направить половинки в разные стороны, BOY растягивается как жвачка, и в таком состоянии сможет активнее

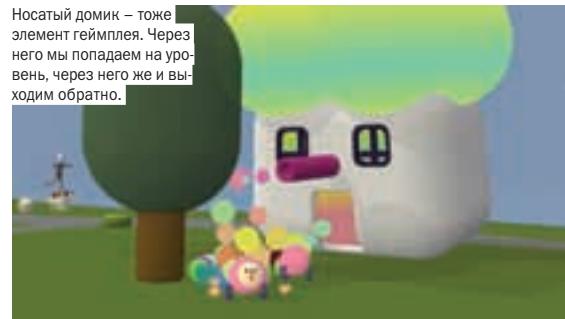
взаимодействовать с окружающей средой. И кое-что из этой окружающей среды наш монстр может кушать, чтобы повысить свою «растягиваемость». После прохождения уровней гусеницы всех игроков рассказывают о своих успехах гигантской GIRL (общей на весь PSN), которая от этакой радости раздуется сперва до Луны, а потом и до других планет солнечной системы, по-путно открывая все новые уровни. В Bandai Namco уверяют, что на то, чтобы GIRL доросла до Луны, потребуется неделя-две интенсивной совместной игры. Не так уж сложно и запутанно, как казалось год назад, не правда ли? Опасаться за свое психическое здоровье можно начинать с 29-го января.

Алексей Косожихин

НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЯ
КАТАМАРИ – ТОЛЬКО ДЛЯ SONY.



Носатый домик – тоже элемент геймплея. Через него мы попадаем на уровень, через него же и выходим обратно.



По сравнению с Katamari, уровни в Noby Noby Boy пока выглядят как-то пустынно....



› Meteos Wars ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: special.puzzle | Издатель: Q Entertainment | Разработчик: Q Entertainment | Размер: 172 Мбайт | Зона: RU | Цена: 800 MP

B

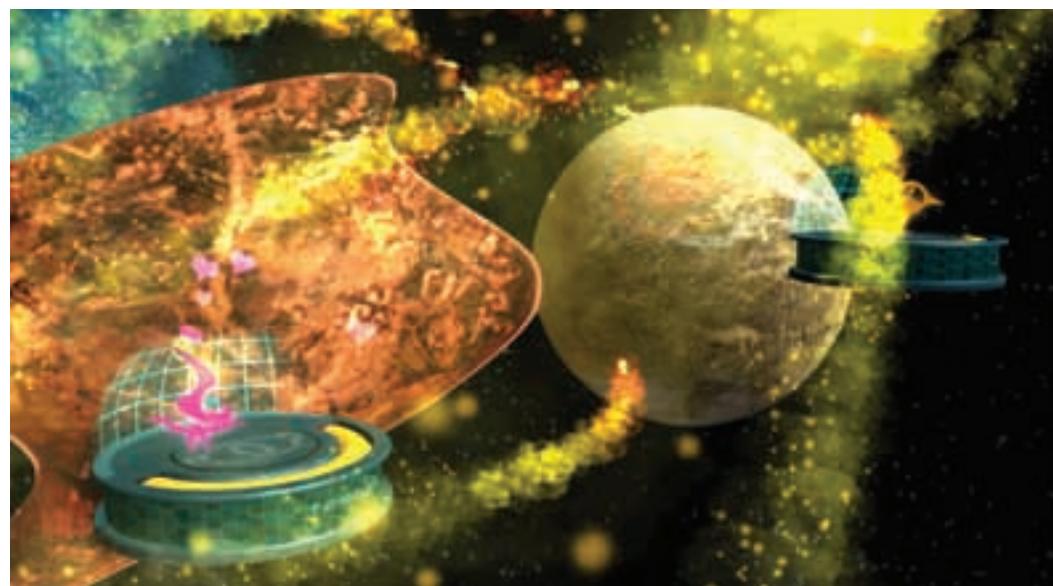
2005 году Meteos стал ярчайшим примером того, на что способна Q Entertainment. Оставаясь достоянием Nintendo DS, этот непростой, оригинальный и увлекательный (без иронии!) пазл о падающих сверху блоках, которые надо расположить в стройный ряд из трех или более, наконец появился и на просторах XBLA. Оставшись по сути той же самой игрой, Meteos Wars лишена одного важного удобства – тактильного экрана, благодаря которому суматошный геймплей удавалось хоть как-то контролировать – теперь же, взявшись за прохождение новых миссий с геймпадом в руках, об этой поблажке остается только вспоминать. А ведь кубики падают быстро, и столь же быстро от них необходимо избавляться. Процесс усложняется тем, что после того, как складывается ряд, он не взрывается и не исчезает, а подлетает к верхнему краю экрана, поднимая и лежащий на нем груз. И если груз слишком тяжел, процесс может замедлиться, а то и вовсе обратиться вспять – и тогда придется спешно собирать «подмогу», чтобы злополучная «крышка» улетела наконец вовсю. К имевшейся изначально возможности ускорить ход времени (функция полезная, если уметь пользоваться – например, когда не хватает кубиков одинакового цвета) добавилась еще

и специальная атака; однако «рюшечки» всегда можно отключить, благо без них играть все-таки попроще.

Несмотря на некоторые сложности в управлении, техническая сторона Meteos Wars оставляет положительные впечатления: здесь и HD-графика с яркими и красочными спецэффектами, и отменного качества звук (а уж музыкальное сопровождение – извечный плюс в оценке всяких игр Q Entertainment). Подводит только много-пользовательский режим, в котором часто случаются секундные подвисания. Звучит, возможно, не так страшно, но когда несколько раз подряд проигрываешь из-за того, что во время очередного простоя не догадался, куда упадут кубики, – от таких приключений не грех и рассстроиться. Хорошо хоть, что для одного игрока предусмотрен режим vs. CPU, и уж тут компьютерный противник всегда сражается до последнего. Но вот в режиме миссий всего шесть уровней – маловато будет! Волей-неволей, а придется возвращаться в мультиплеер.

Евгений Закиров

ВСЕ ТА ЖЕ ИГРА, НО НА ЭТОТ РАЗ С СОЧНОЙ HD-ГРАФИКОЙ.



НОВОСТИ

Алексей Косожихин

На церемонии Spike Video Game Awards помимо прочего было объявлено, что и без того обширная библиотека контента для Rock Band в марте пополнится дебютным альбомом группы Pearl Jam – «Ten». За этим проглядывают загребущие руки маркетологов – примерно тогда же сам альбом как раз будет переиздан. К слову, вышедший недавно новый альбом Guns'n'Roses «Chinese Democracy» тоже имеет шанс перевоплотиться в DLC к Rock Band, об этом в одном из интервью поведал лидер группы Экс Роз.



Microsoft с удовольствием подводит итоги года для XBLA. Около одного с четвертью миллиарда очков gamerscore было заработано на более чем ста миллионах ачивментов. Более шестидесяти игр получили отличные оценки на портале Metacritic (калькуляторе средних оценок по прессе), а пробные версии были скачаны 110 миллионов раз. Во время летней акции The Summer of Arcadia продажи контента подскочили на 58 процентов, а значит, мы можем ожидать подобных мероприятий и впредь.



Геймеры штата Нью-Йорк вскоре могут пострадать от новой инициативы губернатора. Пытаясь выправить экономику штата (кризис на дворе), тот собрался ввести налог на цифровые покупки. Помимо очевидных песен из iTunes и фильмов из Netflix налогами может облагаться и DLC для игр, покупаемый в онлайновых сервисах консолей, как разумно многие предполагают. Нам, правда, пока не совсем понятно, каким образом дополнительная плата будет взиматься только с нью-йоркцев – вполне возможно, что цены могут повыситься вообще для всех.



Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр

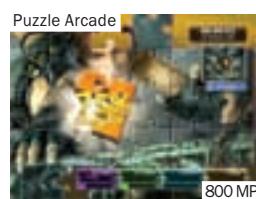
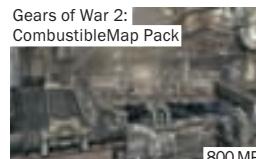
- Puzzle Arcade, 151 Мбайт, 800 MP
- Dash of Destruction, 59 Мбайт, бесплатно
- Meteos Wars, 172 Мбайт, 800 MP
- PowerUp Forever, 133 Мбайт, 800 MP
- Banjo-Kazooie, 48 Мбайт, 1200 MP

Демоверсии:

- MotoGP 08, 377 Мбайт
- Legendary, 748 Мбайт

Дополнения:

- Mercenaries 2: World in Flames: Blow It Up Again Pack, 377 Мбайт, бесплатно
- Gears of War 2: Combustible Multiplayer Map Pack, 79 Мбайт, 800 MP
- Lips: Holiday Music (Gene Autry «Rudolph The Red-Nosed Reindeer», Brenda Lee «Rockin' Around The Christmas Tree», Burl Ives «A Holly Jolly Christmas», Barenaked Ladies «Hanukkah Blessings», Nat King Cole «The Christmas Song (Merry Christmas To You)», Kylie Minogue «Santa Baby», Bing Crosby «White Christmas»), 26-109 Мбайт, 160-180 MP/шт.
- Lips: Downloadable Tracks (Jamiroquai «Virtual Insanity», The Fray «Over My Head (Cable Car)», The Living End «Prisoner of Society», Bobby Brown «Every Little Step»), 70-75 Мбайт, 160 MP/шт.
- Rock Band: Going Country Pack 01 (Miranda Lambert «Gunpowder & Lead», Brooks & Dunn «Hillbilly Deluxe», Brad Paisley «Mud on the Tires», Dixie Chicks «Sin Wagon», Dierks Bentley «Free and Easy (Down the Road I Go)»), 135 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Rockin' the Holidays 2008 Pack 01 (The Pretenders «Blue Christmas», Billy Squier «Christmas is the Time To Say I Love You», Barenaked Ladies «Hanukkah Blessings»), 65 Мбайт, 240 MP или 80 MP/шт.
- Rock Band: Foo Fighters Pack 01 («DOA», «Times Like These», «This Is a Call»), 94 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: The Eagles Track Pack («One of These Nights», «Life In The Fast Lane», «Frail Grasp on the Big Picture»), 133 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Reggae Rock Track Pack (Pepper «Your Face», Slightly Stoopid «Jimi», The Expendables «Sacrifice»), 112 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero World Tour: Hard Rock Track Pack (Hinder «Use Me», Rev Theory «Light It Up», Nickelback «Because of You»), 109 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.



PowerUp Forever ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter, scrolling | Издатель: Namco Bandai | Разработчик: Blitz Arcade | Размер: 134 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 800 MP

сли внимательно посмотреть на список вышедших в XBLA игр за последний год, то окажется, что жанр скролшутеров не то что не умер, не переживает упадок, кризис или что-нибудь в этом роде, а как раз наоборот – здоров и процветает. И более того, его популярности могут завидовать представители других, как всегда казалось, востребованных жанров. Хорошо ли это? Мнения разнятся: американским рецензентам очень не нравится то, что созданные для XBLA скролшутеры, по сути, неотличимы друг от друга, европейские же журналисты не видят в этом ничего постыдного. PowerUp Forever в данном случае выступает показательным примером того, как игра, в которой все до последней мелочи позаимствовано у предшественников, может оказаться увлекательнее и интереснее японских аналогов. Взял джойпад в руки и проведя за PowerUp Forever две минуты, об игре можно узнать практически все – схема управления знакома всем, кто пробовал играть в похожие шутеры раньше, сюжет как таковой отсутствует, а единственный стимул двигаться дальше заключается в накрутке счетчика очков и коллекционировании игровых достижений. Достоинства обнаруживаются там, где их меньше всего ожидаешь

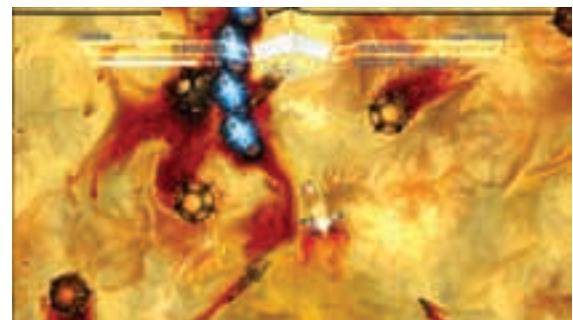
«XBLA-скролшутеры похожи друг на друга не только по части геймплея, но и внешне.



увидеть: как такового разделения на уровни здесь не предусмотрено и корабль летает по локации свободно (куда хочет, без всяких ограничений), уничтожая непрерывно атакующих противников, пока не встречает на своем пути грозного Стражника. Победа над ним сразу же изменит мир до неизвестности, поменяет старых противников на более сильных, а также подправит внешний вид подконтрольного истребителя. По мере прохождения сингла (а мультиплер так и вовсе не предусмотрен) открываются новые режимы игры, впрочем, ничего радикально не меняющие. Но вот условия, которые предстоит выполнить для получения тех или иных бонусов, подчас могут поставить в тупик неподготовленного геймера. Впрочем, сама по себе PowerUp Forever – игра сравнительно простая, и особых сложностей во время прохождения не возникает, что является скорее плюсом.

Евгений Закиров

ЖАНР СКРОЛШУТЕРОВ НА XBLA ЗДОРОВ И ДАЖЕ ПРОЦВЕТАЕТ.



Петроклассика

PS one Classics:

- Street Fighter Alpha: Warrior's Dreams, 205 руб.

Virtual Console:

- Phantasy Star IV, SMD, 800 WP
- Enduro Racer, SMS, 500 WP

Xbox Originals:

- Sega Soccer Slam, 1200 MP
- Raze's Hell, 2 Гбайт, 1200 MP

Street Fighter Alpha: Warrior's Dreams



205 руб.

› Dash of Destruction ★★★★☆

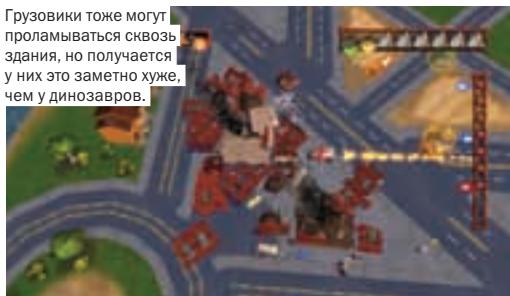
XBLA НОВИНКА

Жанр: racing, special | Издатель: Microsoft | Разработчик: NinjaBee | Размер: 59 Мбайт | Зона: All | Цена: бесплатно

C

самого начала огорюшим вас таким вопросом: что может быть лучше игры о динозаврах и грузовиках? Правильный ответ: «полностью бесплатная игра о динозаврах и грузовиках!» Читателей наверняка интересует – откуда же такое счастье на нас вдруг свалилось? А дело в том, что в рекламной акции американской компании Doritos (которая выпускает одноименные чипсы), в рамках которой прошел конкурс Unlock Xbox. Игра-победительница (а ею стала, как вы догадались, Dash of Destruction) удостоилась чести быть опубликованной на Xbox Live Arcade. Но не подумайте, будто NinjaBee новички в своем деле – мы с удовольствием играли в Cloning Clyde, Band of Bugs и Kingdom for Keflings за их авторством. Налицо прогресс: Dash of Destruction хоть и бесплатная, но продумана не хуже своих дорогостоящих собратьев. В центре событий находятся отважные курьеры вышеупомянутых чипсов, доставляющие на своих фургончиках товар в разные точки небольшого городка. Казалось бы, перед нами обычные гоночки с видом сверху, которых и без того полно, но тут в дело вступают они – тираннозавры. Как всем известно, больше всего в жизни Ти-рексов обо

Грузовики тоже могут проламываться сквозь здания, но получается у них это заметно хуже, чем у динозавров.



В такие моменты все решает реакция. Не успеешь вовремя ускориться – и доритос достанется сопернику.



Главное – не победа, а участие

А что же другие участники Unlock Xbox? Попытаться в бета-версии их творений можно на сайте конкурса (www.unlockxbox.com), но, поверьте, лучше не стоит – по качеству они на уровне XNA-поделок. Клоны Audiosurf и нечто футбольное, конечно, забавны, но особенного смысла в них нет. Правда, и сама Dash of Destruction там выглядит не лучшим образом, зато какая конфетка получилась в итоге!

А вот воды доисторические рептилии почему-то боятся...



жают именно доритос (странные совпадения, не правда ли?), поэтому жизнь курьера становится чрезвычайно насыщенной, но короткой. К счастью, нам дадут взглянуть на ситуацию с обеих сторон – в игре по шесть уровней на каждого из участников процесса. Между миссиями забавный гендиректор компании Borland, похожий на актера Уэйна Найта, снабжает нас новыми запчастями, вроде бульдозерного ковша для грузовика или механических ног для зубастого ископаемого. Постепенно игра усложняется: свято место пусто не бывает – у нас появляются соперники, и здоровая конкуренция вынуждает прикладывать больше усилий. К слову о соперниках – совершенно внезапно в Dash of Destruction есть даже мультиглор. Правда, он рассчитан только на пользователей одной консоли – Live на этот раз в пролете.

В общем, серьезный недостаток у этой игры всего один – она невероятно маленькая. Все ачивменты открываются с первого же прохождения – то есть, буквально минут за пятнадцать. Но по такой цене (нет никакой цены!) даже это немыслимая щедрость.

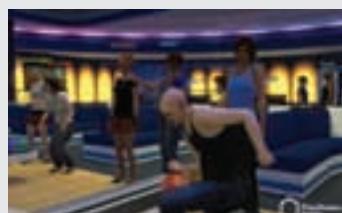
Алексей Косожихин

Новости

Компания Microsoft открыла любопытный сервис под названием [Free Your Avatar](http://www.xbox.com/en-GB/freeyouravatar) (www.xbox.com/en-GB/freeyouravatar). Здесь можно вдоволь наиграться с изображением своего (или чьего-нибудь еще) аватара, перемещая его по фону, кадрируя, добавляя надписи и занимаясь прочими глупостями, которыми развлекаются при создании юзерпиков. Картины потом можно сохранять в разных форматах (например как форумную аватару или «фотографию» для социальных сетей). Тем временем, как и было обещано, вышел второй набор одежды для аватаров, добавляющий фраки и вечерние платья.



Страсти вокруг Home накаляются – Дэн Хилл, заведующий европейским отделением этого онлайн-сервиса Sony, поделился своими рассуждениями о его будущем. По его словам, хотя во время бета-тестирования (которое, по сути, продолжается и сейчас) люди и не были в безусловном восторге от Home, впереди ждет долгий эволюционный путь, в результате которого Home должен стать настоящим «платформ-сэллером» PS3 (и не только – у Sony в планах продолжить сервис и на следующих консолях).



Тем временем внутри самой Home жизнь тоже бьет ключом. Вскоре после запуска открытой беты в Сети прокидали слухи, что большинство проблем, о которых мы писали ранее, было вызвано хакерской атакой, но Sony эту информацию опровергла. Правда, определенные проблемы, видимо, все же имели место – недаром патч 1.04 от 18-го декабря лишил Home голосового чата под предлогом улучшения доступа к сервису. Правда, меньше чем через неделю чат все-таки вернули на место.



Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



› Кровавый Маскарад

Нашествие бледнокожих любителей человеческой крови продолжается.



Дмитрий
Злотницкий

И

з всех многочисленных монстров и чудовищ, населяющих древние мифы и легенды народов мира, пожалуй, нет ни одного создания, которое так вольготно чувствовало бы себя в современной фантастике – будь то литература, кино, аниме или компьютерные игры, – как вампиры. С легкой руки Брамы Стокера, написавшего своего бессмертного, во всех смыслах этого слова, «Дракулу», неумершие кровопий-

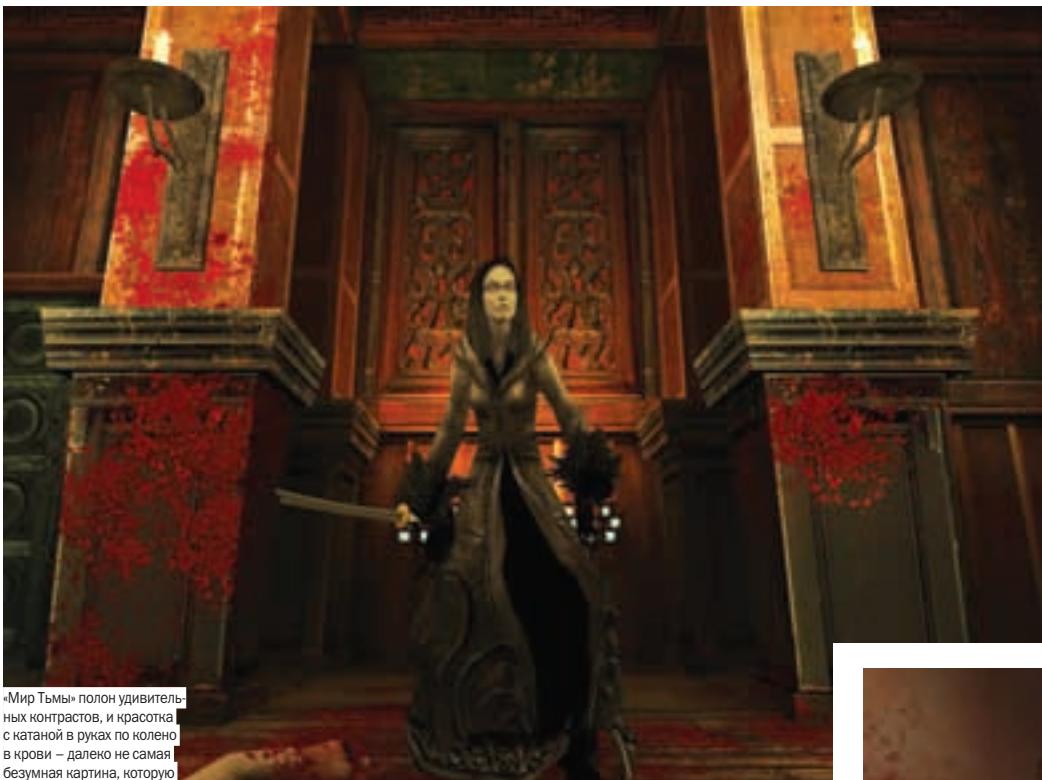
цы начали стремительную экспансию во все сферы массовой культуры. Они стали классическими злодеями из фильмов ужасов, журными противниками героев во многих фэнтезийных романах, а затем и играх. В фаворите вампирской популярности проникали в современную массовую культуру и другие чудовища – оборотни, призраки, мумии...

Однако ближе к концу двадцатого века образ вампира претерпел серьезные изменения. Все больше писателей и режиссеров стара-

лись показать нам вампира, так сказать, с человеческим лицом. Они перестали быть ужасными монстрами, с которыми можно иметь дело, только держа в руках осиновый кол и распятие. И одну из важнейших ролей в этой смене вампирского образа сыграла настольная ролевая игра *Vampire: The Masquerade*.

Рассказы белых волков

До девяностых годов прошлого века в мире настольных ролевых игр практически безраз-



«Мир Тьмы» полон удивительных контрастов, и красотка с катаной в руках по колено в крови – далеко не самая безумная картина, которую можно здесь увидеть.

дально властвовало фэнтези. Однако любой гегемонии рано или поздно приходит конец. Первый серьезный удар по позициям фэнтезийных ролевых игр в целом и Dungeons & Dragons в частности был нанесен в 1986 году, когда вышла в свет первая универсальная настольная RPG – GURPS, правила которой легко адаптировались практически к любому сеттингу.

Но настоящая революция в индустрии произошла спустя пять лет. Ее вдохновителем стал начинающий геймдизайнер Марк Рейн-Хаген, которому до зубного скрежета надели классические эльфы и драконы. И тогда он решил создать приключение, в котором история будет показана глазами тех, кого было принято считать исключительно отрицательными персонажами – вампиров.

Вскоре Марк, при поддержке сотрудников журнала White Wolf Magazine, основал компанию, которая получила название White Wolf, Inc. В 1991 году она выпустила в свет свою первую настольную ролевую игру, которая получила название Vampire: The Masquerade. Если в прочих ролевых играх зачастую весь сюжет посвящен таким банальным вещам, как уничтожение армий тьмы, поиски магических артефактов или убийства злых волшебников, то Vampire: The Masquerade предложил поклонникам настольных RPG совершенно новый взгляд на жанр. Да, героями игры становились вампирсы, обладающие сверхчеловеческой силой и магическими способностями, но жили они бок о бок с человеком в современных городах, и глобальные проблемы, вроде уничтожения зла во всем мире, малого кого из них волновали. Хотя бы потому, что и их самих с легкостью можно отнести к этому самому злу – по крайней мере, с точки зрения человека. Игра предлагала взглянуть на мир людей глазами бессмертного монстра в человеческом обличье, который каждую ночь борется со своими внутренними демонами, чтобы не стать бездумным рабом своей вечной жажды. Интриги вампирского общества, борьба героев за свою исчезаю-

щую человечность, противостояние наступающему безумию – вот что стало основными темами новорожденной ролевой игры. Во главу угла была поставлена психология, переживания и слова героев, а не их действия.

Залогом успеха игры Vampire: The Masquerade, как и всех последующих проектов, основанных на «Мире Тьмы», стал не только яркий сюжет, но и великолепная ролевая система. Каждый персонаж обладал рядом атрибутов, способностей, а также особенностей, что делало развитие персонажей очень гибким. Никаких классов в игре не было и в помине, так что правила игры вполне позволяли создать героя, в равной мере ловко владеющего магией, и оружием, и даром убеждения. Еще одной особенностью игры стало то, что все сверхчеловеческие возможности зависели от сущности персонажа, и его здоровье постоянно приходилось поддерживать полноценным питанием – как насыщаются вампирсы, думается, уточняя нет нужды. Другой важнейшей характеристикой для вампиров стала пресловутая человечность, которая обрела в игре числовое значение: чем она меньше, тем хуже вампир контролирует себя и тем больше он походит на оживший труп. Ролевая система, придуманная «Белыми волками», не зря получила название Storyteller System – сама механика игры способствовала отыгрышу роли весьма неоднозначных героев, а не бесконечным забегам по однообразным подземельям, как в Dungeons & Dragons.

Впрочем, есть и то, что сильно роднит эти две RPG. Как и коллеги из TSR, сотрудники White Wolf, едва поняв, какой известностью пользуется их детище (а оно стало одной из популярнейших настольных игр конца



Вверху: Членам многих кланов приходится расплачиваться за могущество человеческим обликом, а человечностью рано или поздно жертвуют все канинты.

прошлого века), поставили производство самых разнообразных дополнений на поток, и со временем вампирский сюжет разросся до масштабной вселенной, которая получила название «Мир Тьмы». И вскоре оказалось, что вампирсы далеко не самые фантастичные и могущественные создания, живущие рядом с ничего не подозревающими людьми.

«Мир Тьмы» основан не только на мистической литературе и вампирском кино – создатели игры обильно черпали вдохновение и в современных городских легендах, и в древней мифологии. Но до откровенных заимствований «Белые волки» никогда не опускались, предпочитая оригинальным образом трактовать вроде бы всем известные легенды, и в итоге всегда получалось нечто особенное и неожиданное.

Уникальный стиль Vampire: The Masquerade, да и всего «Мира Тьмы» в целом, сами создатели франшизы называют «современной готикой» или «готик-панком», хотя второе определение, пожалуй, ближе к истине. Слово «готика» в данном случае символизирует мрачный антураж, позаимствованный из мистических романов и фильмов, и мрач-

ЗАЛОГОМ УСПЕХА ИГРЫ VAMPIRE: THE MASQUERADE, КАК И ВСЕХ ПОСЛЕДУЮЩИХ ПРОЕКТОВ, ОСНОВАННЫХ НА «МИРЕ ТЬМЫ», СТАЛ ЯРКИЙ СЮЖЕТ И ВЕЛИКОЛЕПНАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА.

Телевизионный маскарад

В 1996 году телеканал Fox запустил телесериал Kindred: The Embraced, снятый по мотивам «Мира Тьмы». Его главным героем стал принц Сан-Франциско – Джуллиан Луна. Несмотря на то что одним из продюсеров Kindred: The Embraced стал сам Марк Рейн-Хаген, в сериале всего за восемь серий накопилось более десятка серьезных противоречий с оригинальной игрой – вплоть до того, что вампирсы здесь без особых проблем могут находиться на солнце. Да и акцент в сериале был сделан не столько на межклановые разборки и готическую атмосферу, сколько на любовные похождения вампира-либерала Луны. Когда решался вопрос о продлении сериала на второй сезон, исполнитель главной роли – Марк Франкель погиб, разбившись на мотоцикле, и судьба Kindred: The Embraced решилась сама собой.



ную атмосферу этого сеттинга; в нем люди – лишь пешки или вовсе пища для истинных хозяев Земли. А термин «панк» означает общую тематику игры, в центре которой – борьба личности с внутренним врагом и безжалостной системой.

Истина где-то в тени

Вселенная Vampire: The Masquerade, как и всех последующих игр франчайза, очень похожа на наш реальный мир. Вот только «Мир Тьмы», в соответствии со своим названием, более мрачный, жестокий, депрессивный и контрастный, чем тот, в котором живем мы с вами. И, конечно, главное отличие – здесь вампиры не персонажи из популярных романов, а объективная реальность, о которой, впрочем, мало кто из смертных подозревает.

Согласно мифологии «Мира Тьмы», первым вампиром в истории был Каин, которого Бог покарал за убийство брата вечным проклятием и неутолимой жаждой. Мучимый одиночеством, он обратил в себе подобных троих человек, передав им как свои силы, так и слабости. Те, в свою очередь, создали еще тринадцать вампиров – каждый из них получил свои уникальные способности и слабости. Конечно, и «внуки» Каина стали обращать людей и, таким образом, основали тринадцать вампирских кланов, совершенно не похожих друг на друга по «характерам» и способностям.

К примеру, представители клана Носфрату выглядят жуткими монстрами, зато необычайно умны, прекрасно умеют скрывать

ся и влиять на разум смертных. А Тореодоры, наоборот, красивы и обаятельны, но зачастую становятся рабами своих страстей. Именно из-за своего родоначальника сами вампиры предпочитают называть себя каинитами или проклятыми.

Происхождение вампиров «Мира Тьмы» – яркий пример того, как ловко «Белые волки» переплетают видоизмененные древние мифы (в конкретном случае – библейскую легенду о братоубийце) с современной мистикой и городскими легендами, чтобы создать собственную оригинальную историю. Но вернемся к нашим кровопийцам...

Когда-то в далеком прошлом вампиры жили среди людей не таясь и обращались со смертными не лучше, чем сами люди относятся к свиньям или овцам... Хотя люди, в большинстве своем, конечно, не получают удовольствия от процесса охоты на свой сегодняшний ужин – в отличие от вампиров. Последние, правда, не только паразитировали на человечестве, но и всячески влияли на ход истории – к примеру, принятие христианства в Римской Империи спровоцировали именно каиниты, которым впоследствии пришлось пожалеть об этом своем решении.

С течением времени стремительно развивающаяся цивилизация людей стала пред-

старым вампирам не легко адаптироваться к стремительно изменяющемуся миру и высоким технологиям.



Музыка для вампиров

Саундтреки для фильмов и компьютерных игр – дело привычное, а вот музыкальные альбомы, основанные на настольной игре, пока встречаются нечасто. Однако в 2000 году «Белые волки» решились на любопытный эксперимент: собрав под свое крыло чертову дюжину музыкальных коллективов, работающих в самых разных направлениях – от электронной музыки до готик-металла, – компания выпустила альбом Music from the Succubus Club. На диск вошли тринадцать композиций, каждая из которых посвящена одному из вампирских кланов классического «Мира Тьмы».

Слева: Каинит может насытиться и не убивая свою жертву, но не всем хватает выдержки вовремя закончить трапезу.

ставлять все большую опасность для ночных кровопийц, да и свести близкое знакомство с кострами инквизиции и охотников на ведьм большинство проклятых отнюдь не стремилось. Тогда часть из них решила раз и навсегда изменить свою нежизнь: они решили скрыть свое существование, убедить людей, что вампиры – всего лишь глупая легенда, придуманная необразованной чернью. Они создали Маскарад – сложную систему полужи, смешанной с правдой и откровенной дезинформацией, призванную обмануть доверчивых смертных. Так образовалась секта под названием Камарилья, в которую вошла большая часть кланов. Отныне каиниты должны были скрывать свое существование, заметая следы своих преступлений. Фраза «не пойман не вор» – стала девизом Маскарада, но горе тому каиниту, который по неосторожности или намеренно подвергнет опасности весь свой народ.

Впрочем, нашлись и те, кто выступили против Маскарада, посчитав его трусостью, не достойной истинного каинита. Они образовали секту Саббат, представители которой предпочитают жить по-старому и относятся к людям с призрением. Противостояние между двумя сектами стало одним из основополагающих конфликтов «Мира Тьмы».

Естественно, популярность игры привела к выходу множества дополнений к основной книге Vampire: The Masquerade. Выходили руководства по всем кланам и сектам, спрашивающие по известным вампирам и путеводители по тайным уголкам крупнейших городов мира, а базовые правила выдержали три переиздания.

СОГЛАСНО МИФОЛОГИИ «МИРА ТЬМЫ», ПЕРВЫМ ВАМПИРОМ В ИСТОРИИ БЫЛ КАИН, КОТОРОГО БОГ ПОКАРАЛ ЗА УБИЙСТВО БРАТА ВЕЧНЫМ ПРОКЛЯТИЕМ И НЕУТОЛИМОЙ ЖАЖДОЙ.

Никто не забыт

На волне успеха «вампирской» линейки игр компания White Wolf, Inc. принялась с завидным постоянством выпускать расширения «Мира Тьмы», посвященные другим более-менее популярным созданиям ночи. Всего лишь через год после выхода первой редакции правил *Vampire: The Masquerade* была издана вторая настольная игра, основанная на «Мире Тьмы», – ее главными героями стали оборотни.

В отличие от вампиров, которые в прошлом были людьми и предпочитают жить в городах, где легко найти добычу и скрываться, главные герои игры *Werewolf: The Apocalypse* – просто другая раса, представители которой зовут себя Гару и предпочитают селиться на природе. В «Мире Тьмы» оборотни могут принимать не только облик человека и волка, но и форму огромного человекообразного создания с мордой волка, ростом под три метра. К тому же Гару вовсе не были неуправляемыми чудовищами, какими привыкли видеть любители ужастиков, наоборот, они призваны защищать Землю от разрушительного воздействия человеческой цивилизации.

Поняв, что в их руках оказалась курица, несущая золотые яйца, «Белые волки» начали штамповать новые игры о прочих необычных обитателях «Мира Тьмы». Вслед за вампирами и оборотнями, собственными играми обзавелись маги, охотники на нечисть, приведения, сказочные существа во главе с феями, демоны... А если учесть, что каждая из этих игровых линеек в скором временибросила еще как минимум десяток толстенных книжек, то становится несложно представить, насколько масштабную кросс-форматную вселенную создали «Белые волки».

Сходна была не только игровая механика игр, но и основополагающая концепция. Каждый раз нам представляли очередное со-



Вверху: Не все охотники на вампиров – крутые спецназовцы с большими пушками.

Внизу: Члены клана Носферату более других вампиров походят на ужасных монстров из легенд, но, как ни странно, они цивилизованные большинства своих собратьев.

общество каких-либо сверхъестественных созданий, живущих рядом с человеком. Все они были поделены на кланы, традиции или племена, принципиально отличающиеся друг от друга. И у каждой игры была какая-то своя особая тема: в *Werewolf* – это борьба с надвигающимся Апокалипсисом, *Demon: The Fallen* была посвящена падшим ангелам, искуплению старых грехов и изменению мира, а в *Hunter: The Reckoning* люди смогли нанести ответный удар по расплодившимся сверх всякой меры монстрам.

Впрочем, не все игры пользовались одинаковым успехом, и если любой продукт под брендом *Vampire: The Masquerade* моментально сметали с полок магазинов, то линейку *Wraith: The Oblivion* достаточно быстро закрыли из-за плохих продаж. Однако «Белые волки» не уставали экспериментировать и выпустили несколько «исторических игр»: о вампирах Средневековья, магах эпохи Возрождения и оборотнях на Диком Западе...

Хотя номинально все игры, основанные на «Мире Тьмы», считались самостоятельными, они использовали одну и ту же механику и во многих из них были отсылки друг к другу. Так, естественно, для охотников и вампирсы, и оборотни, и восставшие мертвецы были в числе основных противников, а прозрачный мог стать полезным источником информации для какого-нибудь мага.

Конечно, рамками настольных ролевых игр «Мир Тьмы» оставался ограничен очень недолго. Уже в 1994 годы вышла коллекционная карточная игра *Vampire: The Eternal Struggle*, а затем были запущены в производство литературные серии (весома не-высокого качества), основанные на наиболее популярных игровых линейках во главе с вампирской, а также серии комиксов. В скором времени настал черед и компьютерных воплощений...

Виртуальная кровь

Естественно, настольная ролевая игра, умудрившаяся бросить вызов таким общепризнанным лидерам жанра, как *Dungeons &*

Dragons и *GURPS*, быстро привлекла к себе внимание разработчиков компьютерных игр. Впрочем, первого виртуального воплощения «Мира Тьмы» пришлось ждать достаточно долго – все-таки оригинальная ролевая система очень много оставляла на откуп Мастеру (здесь их называют Рассказчиками) и не слишком хорошо подходила для переноса в формат CRPG.

Первая попытка перенести вампирские приключения в виртуальную реальность была предпринята в 2000 году, когда на свет появилась ролевая игра под названием *Vampire: The Masquerade – Redemption*. Центральным персонажем игры стал молодой рыцарь Кристофф, который, по стечению обстоятельств, оказался втянут в вампирские интриги, а затем и сам превращался в одного из неумерших. События игры разворачивались по обе стороны Атлантики и растянулись на несколько веков, и все это время Кристофф был вынужден бороться с живущим внутри него монстром, а в итоге от его поступков и решений зависела судьба всего мира (от традиций жанра никуда не денешься). Однако, несмотря на отличный сюжет, мрачную атмосферу и глубокую ролевую систему, игра оставляла желать лучшего – уж слишком много в ней оказалось технических недоработок и откровенных багов.

Четыре года спустя студия Troika Games, за плечами которой уже был такой оригинальный представитель жанра CRPG, как *Arcanum*, вооружившись движком от второго *Half-Life*, выпустила вторую игру по «Миру Тьмы» – *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*. Несмотря на схожее название, с предшественницей «Узы крови» были связанны лишь общим сеттингом, да отчасти атмосферой. В этой игре, напротив, не было никакого эпического сюжета – игроку доставалась роль молодого вампира, которого обратили без разрешения Принца (так зовется кайнат, владеющий определенной территорией, на которой его слово – закон) Лос-Анджелеса. Теперь главный герой должен был доказать свое право на существование, служа





В ОТЛИЧИЕ ОТ МНОГИХ ДРУГИХ CRPG, BLOODLINES НЕ ПООЩРЯЛА ИГРОКА К ВЫРЕЗАНИЮ ВСЕХ ПРОТИВНИКОВ РАДИ ПОЛУЧЕНИЯ ОЧЕРЕДНОГО УРОВНЯ.

сильным мира сего. Основной сюжет не представлял из себя ничего особенно выдающегося, но отличные побочные квесты, удивительная атмосфера ночного Города Ангелов, населенного неумершими демонами в человеческом обличье, изрядная свобода, возможность почувствовать себя настоящим вампиром – все это сделало «Узы крови» одной из лучших CRPG 2004 года.

Примечательно, что, в отличие от многих других CRPG, Bloodlines не поощряла игрока к бездумному вырезанию всех противников ради получения очередного уровня: за убийства здесь опыт не давали, а получить его можно было, лишь выполняя разнообразные задания. К сожалению, эта игра вышла сырьевой, раздражала ошибками и была весьма требовательна к компьютерному железу – все это помешало ей добиться звания безоговорочного шедевра.

Еще до выхода вампирских ролевых игр был анонсирован экшн под названием Werewolf: The Apocalypse – The Heart of Gaia, в котором игрок должен был примерить на себя шкуру оборотня. Наверное, многие бы не отказались поиграть за трехметрового гиганта, способного голыми руками порвать на американский флаг взвод спецназа... Однако разработчики столкнулись с финансовыми проблемами, которые не сумели преодолеть, и игра почила в бозе, не успев появиться на свет.

Как ни удивительно, лучше всего в виртуальной реальности представлена сравнительно молодая линейка Hunter: The Reckoning, по мотивам которой было выпущено три видеоигры. Первая, которая называлась так же, как и настольный первоисточник, вышла в 2002 году на консолях Xbox и GameCube. По сути, это был не слишком оригинальный слэшер, в котором орды врагов можно было изничтожать с помощью холодного и огнестрельного оружия, а также магии. От атмосферы и настроя первоисточника остались лишь крохи, но увлекательность геймплея несколько скрашивала этот недостаток. Затем последовали два сиквела – Hunter: The Reckoning: Wayward

и Hunter: The Reckoning: Redeemer, вышедшие, соответственно, на PlayStation 2 и Xbox. Но и они не смогли предложить ничего принципиально нового по сравнению с первой игрой – к сожалению, акцент в них был сделан на бесконечном экшне, а не отыгрыше ролей. Впрочем, создавать слэшеры на основе ролевых игр – вообще порочная идея. Любопытно, что именно эта линейка игр в будущем должна послужить основой для полнометражного фильма по мотивам «Мира Тьмы».

В настоящее время в разработке находится еще одна игра по «Миру Тьмы». В 2006 году компания Crowd Control Productions анонсировала MMORPG по вселенной «Белых волков», однако с тех пор почти никакой конкретной информации о проекте обнародовано не было. Правда, разработчики изначально заявляли, что работа над проектом займет у них не менее трех-четырех лет, так что, вполне вероятно, затянувшееся молчание совсем не означает, что и этот проект постигла печальная судьба The Heart of Gaia.

И вновь начинается бой

Поскольку поначалу «Мир Тьмы» развивался достаточно хаотично и у разработчиков



Вверху: Именно создатели «Мира Тьмы» ввели моду на таких оборотней, в которых сочетаются черты волка и человека.

из White Wolf отсутствовал какой-либо генеральный план по развитию вселенной, между различными играми возникало немало противоречий, и со временем их стало так много, что вселенная начала трещать по всем швам. Когда сохранять хорошую мину при плохой игре стало уже совершенно невозможно, «Белые волки» решились на отчаянный шаг – они буквально уничтожили «Мир Тьмы». В 2003 году была издана серия книг под общим названием Time of Judgment, в которых были описаны сценарии конца света для разных линеек «Мира Тьмы», и на этом его развитие прекратилось.

Но уже вскоре был запущен новый «Мир Тьмы», основанный на несколько переработанной механике старой ролевой игры, которая стала называться Storytelling System. Развитие нового сеттинга началось в 2004 году с выходом базового руководства World of Darkness. Впервые в истории мистических игр от «Белых волков» акцент был сделан не на каких-либо сверхъестественных сущес-

Дело о пластиате

В 2003 году на экраны кинотеатров всего мира вышел фильм «Другой мир», сюжет которого повествовал о жестоком противостоянии вампиров и оборотней, скрывающихся в тенях современного человеческого общества. Боссы White Wolf, Inc. усомнились в «Другом мире» огромное количество заимствований из «Мира Тьмы» и рассказа The Love of Monsters, написанного по его мотивам. Тут же «Белые волки» подали в суд на компании, причастные к съемкам и прокату фильма. Однако в ходе подобных процессов (вспомним хотя бы, сколько раз пытались обвинить в пластиате Дэна Брауна), истцам обычно не удается доказать факт заимствования – в данном случае никакой информации об итогах судебного разбирательства обнародовано не было и, видимо, дело просто спустили на тормозах. К счастью для отечественной фантастики, среди сотрудников White Wolf нет русскоговорящих, иначе компания уже давно обратила бы самое пристальное внимание на творчество Вадима Панова, а также коллектив соавторов Алексей Пехов, Елена Бычкова и Наталья Турчанинова. Первый в своем масштабном цикле «Тайный город» вовсю использует вампирские кланы, названия которых позаимствованы непосредственно из «Мира Тьмы», впрочем, их образы подверглись кардинальному пересмотру. В романах Пехова, Бычковой и Турчаниновой из трилогии «Киндрэт» – наоборот, названия кланов совершенно иные, но вот концепция мира, структура вампирского общества и даже конкретные кланы недвусмысленно напоминают Vampire: The Masquerade. Сами авторы утверждают, что узнали об этой настольной игре лишь после выхода первого романа трилогии.



твах, а на рассказе о простых людях, которые вынуждены жить по соседству с непознанным. Эта книга выдержана в атмосфере самых жутких романов Стивена Кинга и описывает правила игры, в которой главный герой слаб и со всех сторон окружен опасными городскими легендами. Впрочем, это была не столько самостоятельная игра, сколько пролог к будущим проектам «Белых волков»: например персонаж, начинавший свой путь обычным человеком, который столкнулся с потусторонними силами, впоследствии мог превратиться в вампира или стать магом.

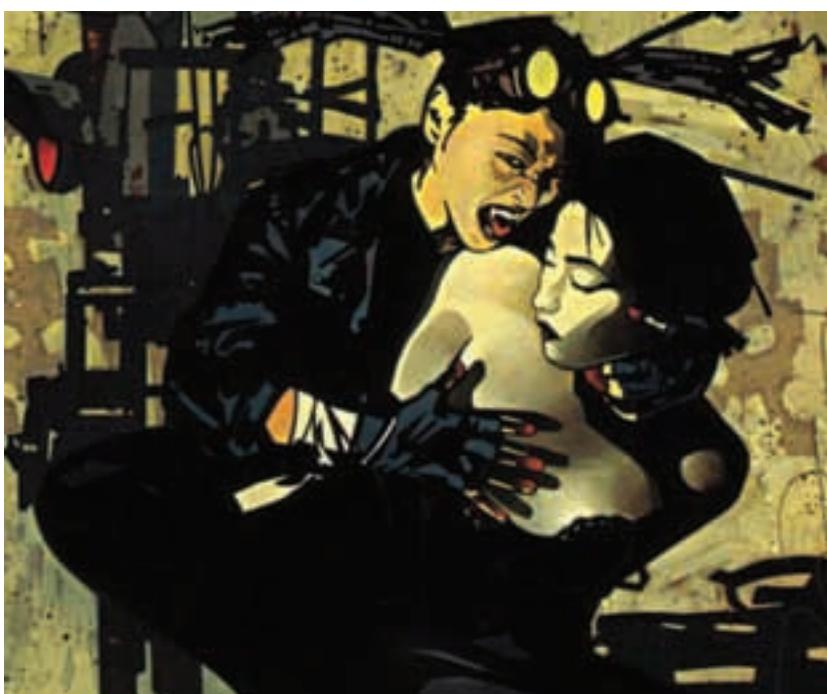
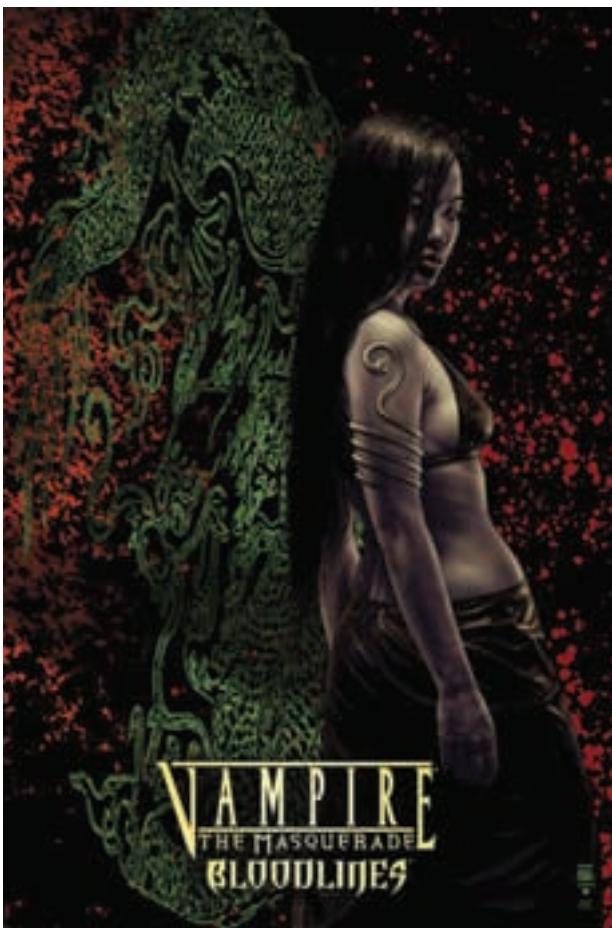
Затем последовали и переделанные версии популярнейших линеек старого «Мира Тьмы» – вампиров, оборотней и магов. «Белые волки» постарались сохранить стиль, присущий их старым играм, но при этом самым кардинальным образом переписали мифологию, историю и принципы, на которых основаны сверхъестественные сообщества. И, несмотря на критику отдельных поклонников «старого доброго...», такой шаг выгля-

дит более чем оправданным – ведь наконец-то вместо лоскутного одеяла разношерстных сеттингов перед нами представлена полноценная игровая вселенная, лишенная серьезных противоречий между различными линейками игр.

Если во времена классического «Мира Тьмы» количество новых игр нарастало с каждым годом, подобно снежному кому, то теперь компания White Wolf предпочла сделать ставку на качество, а не на количество. Сейчас на регулярной основе поддерживаются лишь три игровые линейки: *Vampire: The Requiem*, *Werewolf: The Forsaken*, *Mage: The Awakening*. Они полностью совместимы между собой и постоянно пополняются новыми книгами. При этом «Белые волки» каждый год посвящают какому-нибудь новому виду сверхъестественных созданий и выпускают о них небольшие игры, ограниченные объемом пяти-шести книг правил: так, уходящий 2008 год был посвящен охотникам и ознаменовался релизом игры *Hunter: The Vigil*.

А совсем недавно знаменитый геймдизайнер Монти Кук (один из создателей мира *Planescape*) выпустил с благословения «Белых волков» свою версию «Мира Тьмы», основанную на системе d20 – той самой, которая используется в *Dungeons & Dragons*, *Star Wars RPG* и других популярных настольных играх. Мотивы все те же, но содержание совсем иное...

В общем, несмотря на то, что главные герои «Мира Тьмы» – мертвецы, сам проект и сейчас живее всех живых, вот только с компьютерными воплощениями ему пока не очень везет. **СИ**



Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России
с 5 февраля

Жанр:
фантастика, драма
Оригинальное название:
The Curious Case of Benjamin Button
Режиссер:
Дэвид Финчер
В ролях:
Брэд Питт, Джулия Ормонд, Кейт Бланшетт, Элиас Котеас
Производство:
США
Продолжительность:
120 минут

Загадочное дело Бенджамина Баттона

Дэвид Финчер любит загадывать зрителю и самому себе загадки, которые разгадок не имеют. Это такой вид интеллектуального мазохизма – пытаться решить задачу, у которой нет ответа.

Так было в триллере «Семь», где основной вопрос – так ли виновен маньяк, как кажется обывателю? В конце концов, и тема воздаяния за грехи проходит через все религиозные институты, и правило «око за око» еще живо в нашей крови. Аргументов против злодея, конечно, больше, но сам факт существования доводов, оправдывающих его действия, уже лишает эту задачу однозначного решения. С «Бойцовским клубом» та же проблема – общество потребления слишком обширная тема, чтобы целиком высказаться по ней в пределах одного фильма.

Новое же творение Финчера, фильм «Загадочное дело Бенджамина Баттона», еще сложнее и запутаннее своих предшественников – это совершенно разные весовые категории. В этом фильме режиссер исследует не только вопросы человеческих взаимоотношений, но и вопросы времени. А главное, размышляет о тех процессах, что рождаются на стыке этих двух тем.

Главный герой в исполнении Брэда Питта молодеет с течением времени, его жизнь перевернута – он движется от старости к младенчеству. А женщина, в которую он влюблен, – обычный человек, и она, старея, приближается к обыч-

ной морщинистой немощной смерти. Их отношения тяжелее, чем у бессмертного и смертной, если взять те же «вампирские» романы. Ведь наблюдать за старением любимой женщины и не меняться самому все же несопоставимо легче, чем при этом молодеть, теряя ясность сознания в приближении младенческого бессмыслия.

На фоне этой проблемы крайне интересные вопросы построения какого-либо быта, отношений с окружающими, поиски причин произошедшего феномена как-то блекнут и теряются. Но и они требуют серьезных размышлений, пристального внимания зрителя. Или, как минимум, получения им удовольствия от детективных, комедийных и прочих развлекательных элементов, которые неминуемы при столкновении обыденной жизни и необъяснимых явлений.

Не факт, что Финчер сможет ответить на все поставленные вопросы. Не факт даже, что он сможет ответить хоть на какую-то их часть в силу их сложности и неоднозначности. Но одно то, что он их задал, смог сформулировать и в понятном зрителю виде донести до большого экрана, уже вызывает уважение к режиссеру. Ну а крайне увлекательная, красавая и качественная форма этих головоломок и ребусов становится дополнительным поводом сходить в кино. В конце концов, умных фильмов выходит немало, но умных и красивых блокбастеров единицы. «Загадочное дело Бенджамина Баттона» – один из них, и он заслуживает своей части зрительского внимания.

Дэвид Финчер



Прошлые работы: «Бойцовский клуб», «Семь», «Зодиак», «Игра»

Дэвид Финчер родился 28 августа 1962 года в городе Денвер, штат Колорадо, но вырос в Калифорнии. С восьми лет начал снимать любительские фильмы, а с восемнадцати – работать на студии Korty Films простым рабочим, переносить и устанавливать камеры. После просмотра фильма «Звездные войны: Империя наносит ответный удар» переходит на работу в компанию по производству спецэффектов ILM, принадлежащую Джорджу Лукасу, где принимает участие в работе над картинами «Возвращение джедая», «Индиана Джонс и Храм Судьбы» и «Бесконечная история». В 1984 году Финчер получил выгодное предложение заняться производством рекламы: за несколько лет он добился значительных успехов в этом бизнесе, но потом бросил эту работу и начал снимать высокобюджетные музыкальные клипы для Aerosmith, The Rolling Stones и прочих «звезд». Режиссерская карьера Финчера началась в 1992 году с фильма «Чужой 3». Однако из-за возникших у режиссера и компании разногласий фильм доделывали и выпускали уже без режиссера. Но уже со второго его фильма – триллера «Семь» – к нему пришел успех, и с каждым новым творением статус культивированного режиссера лишь подтверждался.



Роман Романов



Австралия

Б

аз Лурманн любит делать из мухи слона, раздувая личные драмы до глобальных, масштабных историй. И «Австралия» в рамках этого принципа – чистейший, канонический образец. Тем более что Австралия – родина режиссера, и совершенно ясно, что к истории, происходящей в своей родной стране, Лурманн подошел с еще большим пиететом, чем обычно.

Так и получилось, что банальная, в общем-то, история о женщине, которую играет Николь Кидман, получившей в наследство огромное ранчо в Австралии, превратилась в эпическое полотно о судьбе целого континента. Точнее, ее судьба так и осталась ее судьбой – со всеми прилагающимися – борьбой с жадными соседями, неудобствами жизни вдали от цивилизации, любовью к настоящему ковбою (Хью Джекман), наконец. Но потом рядовое событие – перегон скота – вдруг смешивается с судьбами мира. Главные герои попадают под массированную бомбардировку Австралии японскими военно-воздушными силами. Так Вторая мировая война превращается в испытание на прочность для двух обычных людей.

Ведь, если честно, этот прием – показать большие трагедии через драмы маленькие и личные – уже давно затерт до дыр. Но Лурманн пошел дальше своих коллег, улучшив этот метод. Его главным недостатком было постоянное метание от личной истории к истории общественной и обратно. В результате,

за редким исключением, получалась невнятная каша, в которой терялась и драма человека, и трагедия общества. У Лурманна же трагедия общества – фон, эффектная декорация для истории человека, эта трагедия интересует режиссера лишь как способ влияния на характеры героев, и потому она остается большей частью за кадром. Не факт, что этот метод понравится всем, но он, как минимум, заслуживает право на жизнь. А зная любовь режиссера к визуальным изыскам, можно предположить, что эта эффектная декорация – дикая, пустынная Австралия и трагические, жестокие картины войны – будут выглядеть потрясающе. Если считать, что красивые декорации играют роль не менее важную, чем актеры, в случае промахов последних, вытягивая постановку на собственной красоте и внушительности, «Австралия» может считаться полностью защищенной от неудач.

Впрочем, фильму и не нужна никакая защита. У него есть все, что нужно хорошему «оскаровскому» блокбастеру. Отличный актерский дуэт Джекмана и Кидман, которые, будучи австралийцами, кожей чувствуют энергию своей родины. Австралийский же режиссер первого дивизиона, обладающий необыкновенным визионерским талантом, что в условиях удивительной красоты дикой природы становится чуть ли не самым востребованным его навыком. Музыка, операторская работа, спецэффекты – все работает на создание одного из самых впечатляющих картин этого года.

Уже этой весной начнутся съемки фильма «TR2N» – одного из самых неоднозначных римейков. Компания Disney собирается воскресить очень необычный фильм прошлого – фантастический фильм «Трон». Собственно, в необычности и был его главный плюс. Оригинальный «Трон» запомнился своим странным и новаторским визуальным решением. Чем удивит римейк, пока неясно: сюжет держится в строгом секрете. Впрочем, некоторые детали известны – главному герою придется сражаться с опасным вирусом и роковой красавицей. Будет ли римейк, или, как называют его создатели, «следующая глава», столь же визуально новаторским, покажет время. Но то, что римейк уже стал одним из самых ожидаемых релизов компании Disney, говорит о многом.



Роб Зомби снова возвращается к излюбленному жанру дешевых хорроров. К октябрю 2009 года он закончит работу над продолжением истории Майкла Майерса – сиквелом фильма «Хэллоуин». Сиквел будет называться *H2* и расскажет о последствиях действий Майкла Майерса с точки зрения его сестры, которую он преследует. В этом фильме Роб собирается совершенно отойти от линии, предложенной создателем оригинального «Хэллоуина» Джоном Карпентером, которой в своем предыдущем фильме он еще более-менее следовал. Возможно, это и есть ключ к успеху: первая часть собрала более 80 миллионов долларов при бюджете

Баз Лурманн



Прошлые работы: «Мулен Руж», «Ромео+Джульетта», «Танцы без правил»

Баз Лурманн, настоящее имя Марк Энтони Лурманн, родился 17 сентября 1962 года в Сиднее. Закончил австралийскую школу кинематографии National Institute of Dramatic Art. После окончания учебы собрал театральную труппу и работал над различными оперными постановками и мюзиклами. Успеха Лурманн достиг, поставив оперу Пуччини «Богема», которая шла в Сиднейском Оперном театре с 1990 по 1996. В 1980-х он пробовал себя как актер, сыграв в фильмах «Зима наших надежд» и «Темная комната». Как режиссер Лурманн дебютировал лишь в 1992 году в фильме «Строго по правилам», снятром по одноименной театральной постановке. Но настоящего успеха он добился с фильмом «Мулен Руж», за который даже был номинирован на «Оскар». В 1996 году Лурманн вместе с женой открыл кинокомпанию Bazmark Inc.



в 15 миллионов. Если повезет, сиквел не только повторит достижения своего предшественника, но и приумножит их.

«Терминатор 4» еще не успел появиться на большом экране, а ему уже начинают готовить смену. Дерек Андерсон и Виктор Кубичек, возглавляющие Halcyon – компанию, ответственную за выпуск четвертого «Терминатора», заявили, что начали подготовку к съемкам пятой части. Уже есть договоренность с режиссером четвертого фильма МакДжи и исполнителем главной роли Кристианом Бейлом. Такое решение продюсеров кажется несколько странным, потому что успех фильма «Терминатор: Да придет спаситель» пока совсем не очевиден. На данный момент тех, кто настроен к четвертой части скептически, куда больше, чем оставшихся верными франчайзу поклонников. Впрочем, перезапуск серии был изначально рассчитан на три фильма, и с этой стороны решение Halcyon вполне логично. Как бы то ни было, пятую часть, по предварительным данным, можно будет увидеть уже в 2011 году.



Некоторое время назад ходили слухи, что Киану Ривз будет сниматься в триллере фильма «Скорость». Однако актер опроверг эту информацию, заявив, что ничего подобного у него и в мыслях не было. Зато оказалось, что Ривз не прочь вернуться к фильму двадцатилетней давности – комедии о двух подростках-идиотах, нашедших машину времени, «Невероятные приключения Билла и Теда». Впрочем, даже если он найдет желающих снять эту историю, новый фильм мы увидим нескоро. В ближайшее время Киану Ривз будут занят на съемках исторического эпика «47 ронинов», про группу самураев, отомстивших за смерть хозяина. Киану, по всей видимости, сыграет одного из этих ронинов.

Оливер Стоун, видимо, решил снять по фильму про каждого из сильных мира сего. Никсон, Кеннеди, Буш и Фидель Кастро уже были, теперь на очереди Уго Чавес. Над документальной картиной о президенте Венесуэлы режиссер работал более полугода. Часть материала была снята еще в прошлом феврале, когда Стоун присутствовал при операции по освобождению заложников, захваченных ФАРК в Колумбии. Однако фильм расскажет не столько о спасательной операции, сколько об оппозиции, с которой Чавес приходится сталкиваться.

Кстати, вполне вероятно, что в ближайшее время появится и фильм про президента Ирана Махмуда Ахмадинежада, который уже разрешил Стоуну приехать в Иран для съемок.

› Перевозчик 3

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: боевик
Режиссер: Оливье Мегатон
В ролях: Джейсон Стэтхэм, Наталия Рудакова, Франсуа Берлеан
Страна: Франция
Продолжительность: 100 минут
Формат изображения: WideScreen 2.35:1
Формат звука: Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры: отсутствуют



Л

юк Бессон окончательно превратился в биоробота. Мало того что он так или иначе принимает участие в каждом французском фильме последнего времени, так еще и эти фильмы похожи друг на друга как братья. «Перевозчик 3», в котором Бессон был и сценаристом, и продюсером, в свою очередь, не избежал общей судьбы. Бессон избавил фильм от всех «недостатков» предыдущих частей. В фильме больше нет ненужного стеснения – теперь Стэтхэм раздевается в два раза больше, чем раньше. Все верно, если у актера хорошее тело, нужно его показать – больше девушек сидят перед экраном. Также в триллере за ненадобностью вырезали сюжет – никаких чувств, никаких эмоций, Стэтхэм просто водит машину и просто убивает всех, кто ему мешает. Впрочем, нужно отдать должное Бессону и режиссеру картины – все эти операции, в общем и целом, пошли на пользу экшну. Конечно, в качестве он немного уступает первой части, но зато по количеству обгоняет своих предшественников на пару корпусов. Правда, на одном экшне далеко не уедешь, но про это Бессон давным-давно забыл. А нам остается лишь смириться и, выключив головной мозг, наслаждаться драками и погонями.

› Звездные войны: Войны Клонов

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: фантастика, боевик, мультфильм
Режиссер: Дэйв Филони
В ролях: Мэтт Лантер, Эшли Дрейн, Джеймс Арнольд Тейлор
Страна: США
Продолжительность: 98 минут
Формат изображения: WideScreen 1.78:1
Формат звука: Русский Dolby Digital 5.1, Английский Dolby Digital 5.1
Субтитры: Русский, Английский



Э

тот фильм – бастард в роду «Звездных войн». С одной стороны, чувствуется по-рода – новый кусочек истории любимого миллиардами мира подан соответственно заслугам этой вселенной. Экшн-сцены, история, большая часть диалогов (за исключением глупых и неуместных шуток, которые, видимо, были рассчитаны на такой широкий круг людей, что не попали ни в кого) – все выполнено на высочайшем уровне. И в то же время возникает ощущение, что что-то тут не так, что перед нами не «Звездные войны». Скорее всего, это инерция сознания, привыкшего к каноническому, «живому» изображению. Но, может быть, анимация – она не для этой вселенной, слишком уж все упрощается. Уже даже не переживаешь ни за Энекина, ни за его ученицу Асоку, вообще ни за кого не волнуешься, потому что эти угловатые человечки не вызывают ни сочувствия, ни сопереживания. Впрочем, про стилизованно-упрощенную графику не высказывалось только ленивый. Хотелось бы, чтобы к следующей серии Лукас осознал, что его детище – «Звездные войны» – и стилевые изыски несовместны.

› Бумажный солдат

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: драма
Режиссер: Алексей Герман-мл.
В ролях: Мераб Нинидзе, Чулпан Хаматова, Анастасия Шевелева
Страна: Россия
Продолжительность: 118 минут
Формат изображения: WideScreen 2.35:1
Формат звука: Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры: отсутствуют



А

лексей Герман-мл. снял один из лучших фильмов прошлого года, который по заслугам оценило жюри Венецианского кинофестиваля, вручив «Серебряного льва» за лучшую режиссуру. Теперь его сможет оценить каждый. Впрочем, дело вовсе не в награде, а в самом фильме.

Ведь этот фильм вовсе не про космос и даже не про любовь. «Бумажный солдат» – это фильм про Идею как смысл жизни и как причину смерти искренне верящих в нее людей. «Бумажный солдат» – тонкая и сложная история про врача-«шестидесятника» Даниила Покровского, помогающего СССР осваивать космос, подготавливая космонавтов к полету. История про человека, который настолько уверовал в «светлое будущее, которое вот-вот настанет», что потерял все, что у него было – любовь, друзей, жизнь. Впрочем, он до последнего момента и не осознавал этой потери, столь велика была Идея служения своей Родине и всему человечеству. Настолько велика, что заслонила собой любовь к жене и к любовнице, разрывающую главного героя на части. Она заслонила даже смерти всех, кто пытался прикоснуться к космосу – собак, космонавтов и, в конечном итоге, самого Даниила.

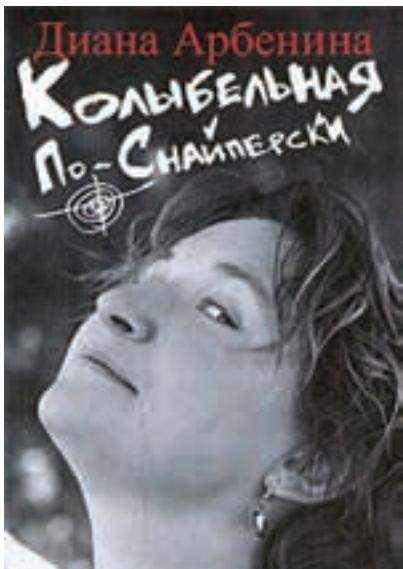
Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ

Алексей Вагин

Колыбельная по-снайперски



Диана Арбенина

Жанр: рассказы

Издательство: Астрель

В последнее время новых книг на российских книжных прилавках – как грибов после дождя. Однако не каждая сырьёжка пойдет в суп и на сковородку. В системе такой грибной классификации новую книгу Дианы Арбениной «Колыбельная по-снайперски» смело можно назвать белым грибом.

Дочь тележурналистики и журналиста, падчерица хирурга, Арбенина повидала многое в своей жизни. Были тут и многочисленные переезды на огромные расстояния: Диана родилась в Белоруссии, а когда ей было три года, ее семья переехала на Дальний Восток, затем жила в п. Ягодное, на Колыме, на Чукотке, в Магадане. Училась в Магаданском государственном педагогическом институте на факультете иностранных языков; а затем в Санкт-Петербургском государственном университете на филологическом факультете. Была тут, конечно, и музыка: свои первые песни Диана начала писать в 1991 году. В частности, 1991 годом датируется одна из самых известных ее песен – «Рубеж». Концертная деятельность Арбениной того времени ограничивалась любительскими выступлениями и участием в различных студенческих конкурсах и мероприятиях. А с 19 августа 1993 года Диана становится лидером легендарной группы «Ночные Снайперы», где не только поет, но и пишет тексты. На сегодняшний день Арбенина – автор более 150 песен и нескольких десятков

стихотворений (которые она предпочитает называть «анттипеснями»). Лауреат российской независимой премии «Триумф» за 2004 год (молодежная премия) за достижения в области литературы и искусства. В ноябре 2005 года, после участия в рок-фестивале «Феникс» в Гудермесе, Диане Арбениной присвоено звание заслуженной артистки Чеченской Республики.

Сегодня пишут о том, кто с кем спит, в каких позах и при каких обстоятельствах. А Диана Арбенина в своих 366 зарисовках рассказывает и показывает, что ей снится и что из этого получается наяву. Именно поэтому «Колыбельная по-снайперски» сложно причислить хоть к одному ныне существующему жанру. Это не сонник и не дневник, а собранная из отдельных маленьких историй и при этом художественно целостная мозаика. Здесь реальность неотделима от снов, а оригинальный слог серебряной иголкой вышивает яркими нитками слов индивидуальность автора. Поистине, Арбениной есть что сказать читателю. Поэт, музыкант, лидер группы «Ночные Снайперы», автор книг «Патронаш», «Катастрофически», «Дезертир сна», интеллектуалка Арбенина ловко играет образами и метафорами, как профессиональный жонглер шарами. От ее книги вы получите не только пищу для ума, но и чисто эстетическое наслаждение.

Дьюма-Ки

Как ни грозился легендарный Стивен Кинг бросить написание своих шедевров после 1999 года, когда его сбила машина, – обещание свое пока не держит. И это прекрасно – ведь мы можем наслаждаться его новыми романами и дрожать от ужаса, ломая голову над развязкой.

Биография Кинга красной нитью проходит через все его творения – о жизни маэстро ужасов можно узнать, читая произведения и каждый раз узнавая автора заново. Кинг родился в Портленде, штат Мэн; Стивену было два года, его отец вышел из дома за сигаретами и с тех пор его никто не видел. В школе Кинг увлекался фильмами ужасов 50-х годов, играл в футбольной команде и рок-н-рольной группе. Дебютный рассказ Кинг продал в журнал детективов еще во время учебы в школе. Он долго не мог устроиться на работу по специальности. Поэтому существовал с женой Табитой, с которой познакомился в университете, на те деньги, что зарабатывал чернорабочим в промышленной прачечной, и на студенческие ссуды и сбережения Табиты. А свои первые рассказы публиковал в разнообразных «журналах для мужчин». Осенью 1971 года Стивен начал преподавать английский язык в Общественной средней школе Хэмдена, штат Мэн. Первые два его романа многократно отвергались многими издателями, и Кинг, доведенный до отчаяния, даже выкинул рукопись одного из них в мусорную корзину, однако по настоянию жены предпринял последнюю попыт-

ку и послал извлеченную из помойки рукопись «Кэрри» в издательство Doubleday – и через некоторое время получил чек на 2,500 долларов. С тех пор его жизнь, как и жизнь его героя, кардинально изменилась – правда, в отличие от тех же персонажей, в лучшую сторону. Книги Кинга были изданы суммарным тиражом в сотни миллионов экземпляров; он стал самым богатым писателем за всю историю литературы. Многие из его романов экранизированы. Сегодня Кинг владеет тремя радиостанциями в штате Мэн. В 1992 году супруги Кинг спонсировали постройку стадиона «Мэнсфилд», а в 2002 году Стивен сделал первый «питч» на матче открытия Международной сеньор-лиги по бейсболу.

Как было сказано выше, в 1999 году Кинг пережил автомобильную катастрофу, которая произвела на него огромное впечатление. Это событие он впоследствии описал в своих мемуарах («Как писать книги») и в седьмой части «Темной Башни». Новый роман «Дьюма-Ки» – вариация на тему «начать все сначала, и что из этого выйдет». Герой, ставший инвалидом в результате несчастного случая, но открывший в себе талант потрясающего художника, переезжает на Дьюма-Ки, маленький южный островок возле побережья Флориды, чтобы начать «новую жизнь». Однако чем дольше живет он на тихом островке, тем более страшную силу обретают его картины. Какую? Прочтите роман «Дьюма-Ки» – и узнаете ответ на этот вопрос.



Стивен Кинг

Жанр: ужасы

Издательство: АСТ, АСТ Москва

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Resident Evil: Degeneration
Формат:
полнометражный
CG-фильм
Режиссер:
Макото Камия
Год производства:
2008
Студия:
Digital Frontier
Наша оценка:
для фанатов



Камера опускается к плечу персонажа, и руки сами тянутся к контроллеру – эта унылая заставка наконец закончилась!



Вместо того чтобы снять нормальный приквел к Resident Evil 5, сценаристы напихали в Degeneration толпу никому не нужных, бесцветных, скучных героев.

Resident Evil: Degeneration



Езать хорошие видеоигры это одно, а выпускать по ним приличные CG-фильмы – совсем другое. Первый опыт Square Enix, фильм Final Fantasy: The Spirits Within, был странным и бесполковым – у компании ушло несколько лет на то, чтобы понять, что ее аудитории нужны не научно-фантастические сказочки, а прыгающие бисенены с мечами и телефонами. Игровой сериал Resident Evil (он же Biohazard в Японии) стал основой для трилогии голливудских фильмов с Миллой Йовович. Правда, от оригинальной игры остались только название, зомби и корпорация «Амбрелла» (но это ничего, ведь и в сюжете видеоигр после многочисленных переизданий и ответвлений сам черт ногу сломит). Фильм Resident Evil: Degeneration снимался японцами, с оглядкой на каноническую сюжетную линию и с тем, чтобы разогреть аудиторию перед мультиплатформенным релизом Resident Evil 5 в марте. Но то, что получилось, – не полнометражка, а ката-

трофа. «Детей пришествия», при всех их недостатках, можно было смотреть хотя бы ради красавцев-героев, а Degeneration («Вырождение») оказывается настоящим вырождением: сюжет уныл и предсказуем, герои неприятны и даже графика – позавчерашний день.

Казалось бы, чего проще – сделать анимированный приквел к Resident Evil 5, но привязка к новой игре ограничивается единственным Неожиданным Намеком в финале. В начале Degeneration нам показывают богом забытый аэропорт через семь лет после вспышки Т-вируса в Ракун-Сити. Зрителя бомбардируют скучными и ненужными персонажами, а также знакомят с главным злодеем под прикрытием (истинная сущность хвоста не могла быть более очевидна, даже если бы он надел футбольку с логотипом корпорации «Амбрелла»). Персонажи – огромный провал авторов Degeneration. Каждый герой – стереотип на ножках. Одного взгляда на них достаточно, чтобы предсказать поведение и судьбу каждого. Даже старые зна-

Клэр изливает душу, а Клауд, то есть Леон, стоит по стойке смироно, как будто он не человек, а плохенькая CG-моделька...



Большая драка с большим чудищем – единственный сколько-нибудь приличный момент во всем фильме.



комые, Клэр Редфилд и Клауд... то есть тьфу, Леон С. Кеннеди, недалеко ушли. Функция Клэр – волноваться, функция Клауда С. Кеннеди – молча всех побеждать и выглядеть крутым. В этих границах герои держатся весь фильм, и смотреть его надоедает задолго до финальных титров.

Богом забытый аэропорт подвергается атаке биологических террористов, пассажиры превращаются в зомби, но Клауд Кеннеди всех спасает. Это драматичное начало. За ним следует антракт, в котором никому не нужны герои второго плана жуют сопли, вспоминают никому не нужных героев третьего плана и встречают монстра. Потом – динамичная концовка: Клауд молча всех побеждает. Ну а завершается фильм причудливым эпилогом, в котором героиня второго плана надевает платье в горошек, Клэр волнуется, а Клауд молчит и выглядит героем. Предсказуемо, скучно, неоригинально. Фильмы про зомби всегда были частью особого эксцентричного жанра, который давал сценаристам право использовать живых мертвецов для реализации любой задумки. Зомби не подчиняются логике привычного мира, они нелепы и комичны, но злы и омерзительны. Из-за этого фильмы про них десятилетиями сохраняют свежесть и мрачное очарование – но авторы *Degeneration* умудрились все профукать. Замени зомби на террористов, экстремистов, культистов, оборотней, пришельцев – фильм ничего не потеряет и не приобретет. Клауд точно так же сурово посоветует: экономьте патроны, стреляйте в голову. И даже сцена, в которой Клэр отправляется в логово мертвецов, вооруженная одним зонтиком, – нестрашная, неоригинальная, неинтересная. В конце концов с девушкой так ничего и не случится. Ни-че-го!

Иногда CG-фильмы хочется смотреть из-за классной графики (кстати, CG так и расшифровывается – computer graphics, «компьютерная графика»). *The Spirits Within* для 2001 года был очень продвинутой и передово-

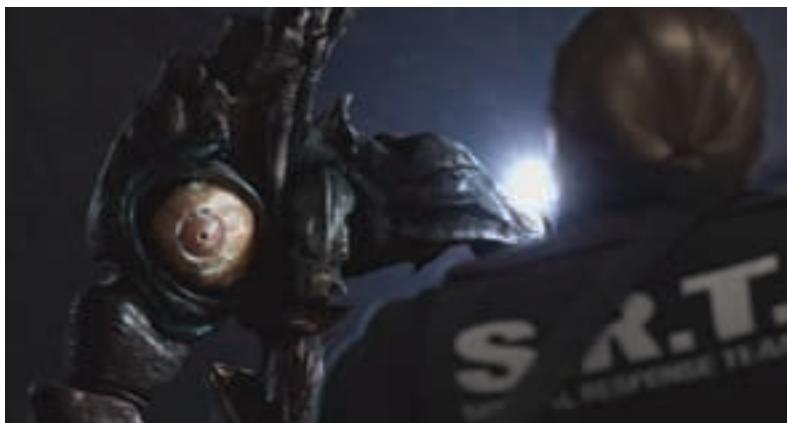
вой картиной. «Дети пришествия» оказались уже не столь впечатляющими: мир ждал консоли нового поколения. Сегодня мы видели *Gears of War 2* и *Metal Gear Solid 4*, ждем *Heavy Rain*, *Final Fantasy XIII* и тот же *Resident Evil 5*. Тем более странно смотреть на пластиковых пупсов из *Degeneration*. На журнальной странице, они выглядят еще ничего, но любой трейлер сразу все расставляет на свои места. Сразу не оберешься – игровая графика *Guns of the Patriots* даст нынешней полнометражке сто очков вперед! Солид Снейп с Отаконом выглядят куда более живыми, чем кукольные герои *Degeneration*. Даже *Spirits Within* не кажется устаревшей рядом, гм, с «Вырождением». Смотришь фильм и думаешь, что в приводе диск с секретными заставками из *Resident Evil 3* и сейчас, вот сейчас ролик закончится и тебя попросят взять в руки контроллер. По сравнению с обычными съемками трехмерная графика обладает многими достоинствами, и одно из них – возможность крутить камеру как душе угодно. Она используется в *Degeneration* два-три раза – остальная часть фильма снята унылыми классическими планами. Вспомните, что делал Рюхей Китамура в *The Twin Snakes*, как сражались мальчишки в «Детях пришествия», как Леон Кеннеди и Джек Краузер дрались на ножах в *Resident Evil 4* – вспомните и вздохните.

Наша шкала оценок ограничивается рекомендацией «для фанатов», но даже им лучше бы смотреть трейлеры *Resident Evil 5* – там и герои симпатичнее, и сюжет поинтереснее (зомби на мотоциклах!), и графика лучше примерно в три миллиона раз. В конце концов, если вам уж так не терпится посмотреть 90 минут хорошего CG, лучше поставьте на повтор свежие трейлеры *Final Fantasy XIII* и *Final Fantasy XIII Versus* (вы в курсе, что костюмы для *Versus* придумывает специально приглашенный модельер?). Ну а *Resident Evil: Degeneration* – самый большой конфуз и главное разочарование прошлого, 2008 года. **СИ**

Видишь мокрую майку Клауда, то есть Леона, и вспоминаешь, как в 2004 году мы спорили о графике *Doom 3*.



ЗНАТОКАМ СЕРИАЛА ЛУЧШЕ СМОТРЕТЬ ТРЕЙЛЕРЫ RESIDENT EVIL 5 – ТАМ И ГЕРОИ СИМПАТИЧНЕЕ, И СЮЖЕТ ПОИНТЕРСНЕЕ (ЗОМБИ НА МОТОЦИКЛАХ!), И ГРАФИКА ЛУЧШЕ ПРИМЕРНО В ТРИ МИЛЛИОНА РАЗ.



Скорреалистичный эпилог с платьем в горошек должен дать понять зрителю, что все кончилось хорошо.



Новости

Японская академия киноискусств готовится раздавать свои награды (местный аналог американского «Оскара»). В категории «лучший полнометражный анимационный фильм» в этом году выдвинуто пять номинантов: свежие комиксы *Detective Conan*, *One Piece* и *Doraemon*, а также *Ponyo on the Cliff by the Sea* («Рыбка Поньо на утесе») режиссера Хаяо Миядзаки и *The Sky Crawlers* от Мамору Осии и Production I.G.



Мамору Хосода, режиссер потрясающего полнометражного фильма «Девочка, покорившая время» (*The Girl Who Leapt Through Time*), этим летом закончит работу над новой картиной под названием *Summer Wars* («Летние войны») – о необычных приключениях современного японского семейства. Дизайн персонажей для второго фильма Хосоды опять подготовил талантливейший Ёсиюки Садамото (*«Евангелион»*, *FLCL*).



Поп-дива Аюми Хамасаки исполнит главную тему для игрового фильма *Dragonball: Evolution*, основанного на блестящей одноименной манге Акиры Ториямы. Напомним, что снимает фильм режиссер Джеймс Вонг (*«Пункт назначения»*). Сам фильм пока выглядит очень странно, и мы не беремся предсказать ему ни успех, ни крушение. Песня *Rule* в исполнении Хамасаки будет использована при прокате картины в более чем шестидесяти странах, а первые показы запланированы на 13 марта (в Японии) и 8 апреля (в США).



Главные комиксы прошлого года

Японское агентство Oricon опубликовало список наиболее популярных томов манги за 2008 год. Вот – лидеры продаж.

1. *One Piece*, том 50. Тираж 1,678,208 экземпляров.
2. *One Piece*, том 51. Тираж 1,646,978 экземпляров.
3. *Nana*, том 19. Тираж 1,645,128 экземпляров.
4. *One Piece*, том 49. Тираж 1,544,000 экземпляров.
5. *Nana*, том 20. Тираж 1,431,335 экземпляров.
6. *Nodame Cantabile*, том 20. Тираж 1,209,551 экземпляров.
7. *Nodame Cantabile*, том 21. Тираж 1,205,037 экземпляров.
8. *Naruto*, том 43. Тираж 1,188,881 экземпляров.
9. *Naruto*, том 42. Тираж 1,092,295 экземпляров.
10. *Fullmetal Alchemist*, том 19. Тираж 1,081,575 экземпляров.



Вороньи ноль-два

В 1990 году Хироши Такахаси начал рисовать мангу *Crows* («Вороньи»). В 1994-м она была экранизирована в OVA-сериале *Koukou Butouden Crows*, а в 1998-м благополучно закончилась. Через четыре года Такахаси взялся за продолжение под названием *Worst...*. Но это все неважно, потому что современный киношный приквел под названием *Crows Zero* («Вороньи ноль-») можно смотреть без всякой предварительной подготовки. Этот замечательный фильм о школьниках-задирах снял режиссер-стахановец Такаси Миникэ в 2007 году, к огромному восторгу японских зрителей. Жестокая и трогательная история о битве за звание короля школы пришлась всем по душе, и в следующем году в кинотеатрах пойдет сиквел под названием *Crows Zero 2* – с фрагментами из аниме. Рекомендуем обе части «Воронов» всем, кто интересуется современным японским кино!

Мамору Осии и самураи

Студия Production I.G (известная, прежде всего, по фильмам и сериалам цикла «Призрак в доспехах») работает над новым полнометражным фильмом *Musashi: The Dream of the Last Samurai* (японское название – *Miyamoto Musashi: Souken ni Haseru Yume*). Как можно догадаться, главным героем картины будет легендарный самурай Мусаси Миямото – настоящий исторический деятель, живший в семнадцатом веке и оставивший после себя «Книгу пяти колец». Жизнь и приключения Миямoto с годами обросли мифическими подробностями, и обычными стали картинки с изображением героя, побеждающего чертей, драконов и даже китов. Полнометражный анимационный фильм, однако, должен провести границу между выдумками и действительной историей великого фехтовальщика. Автор сценария и концепции – Мамору Осии (создатель полнометражных «Призраков в доспехах»), режиссер – Мидзуко Нисикубо, работавший вместе с Осии над его прошлым фильмом *The Sky Crawlers*. Прокат фильма в японских кинотеатрах начнется этим летом.



Мини-обзоры

光と水のダフネ

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Дафна: Тайна сияющих вод. Диск 1
Режиссер:
Такаси Икэхата
Год производства:
2004
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



› Дафна: Тайна сияющих вод. Диск 1

В далеком будущем глобальное потепление привело к тому, что большая часть Земли оказалась погребенной под водами мирового океана, а цивилизация сохранилась в редких плавучих городах. Пятнадцатилетняя сирота Майя Мидзуки поступает в престижную Океанскую академию, но не тут-то было: сначала она проявляет вступительный экзамен, а потом ее выгоняют из дома, грабят и берут в заложники. Майю спасают бойцы частной военной компании «Нереиды», ну а поскольку девочке все равно делать нечего, она присоединяется к бой-бабам и остаток сериала посвящает выполнению разнообразных заданий – от поимки преступников до розыска пропавших котов. Сюжет, конечно, глуповатый, но не более, чем обычно. Его главная задача – собрать в одном месте полдюжины легко одетых красавиц. «Дафна: Тайна сияющих вод» – еще один сериал типа «девушки с пушками».



Вверху: На иллюстрациях девочки выглядят очень соблазнительно, а в движении, в аниме – уже не очень.

バッカーノ!

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Baccano!
Режиссер:
Такаиро Омори
Год производства:
2007
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



› Baccano!

Сезон праздников на американском рынке – мрачнее некуда. В ноябре-декабре все компании предлагают зрителю только коллекционные переиздания, режиссерские версии, ремастер-эдишины, турбо-деликс-паки и тому подобное. Представьте – есть у вас друг, любитель «Евангелиона». Вы приходите в магазин и видите специальное коллекционное издание, выпущенное ограниченным тиражом. Как тут устоять? Лишь к концу января вновь появляются нормальные релизы, например, Baccano! – смелая криминальная история о террористах, бандитах, мошенниках и алхимиках. Действие происходит в 1931 году, а изюминка в том, что повествование ведется с разных точек зрения. Мы видим массу любопытных героев и несколько переплетающихся, но различных сюжетных линий. Основой для сериала стал необычный цикл из 14 (!) новел писателя Рёго Нариты.



Вверху: Разобраться в сюжете Baccano! не проще, чем понять смысл последних двух серий «Евангелиона».

Candy☆Boy

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Candy Boy
Режиссер:
Такафуми Хосикава
Год производства:
2007
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



› Candy Boy

Candy Boy – это экспериментальный аниме-проект от студии AIC. Все серии этой ONA (Original Network Animation) публикуются в Сети на сайте <http://candyboy.jp>. Их можно бесплатно посмотреть хоть прямо сейчас, понадобится только регистрация в службе Nico Nico Douga (японский аналог YouTube). Первый восьмиминутный эпизод был опубликован еще в позапрошлом году, в нем рассказывалось о двух сестрах-близняшках и их трогательных отношениях. Идея, как ни странно, оказалась плодотворной, и впоследствии было снято еще пять эпизодов по четырнадцать минут. На этом DVD – четыре новые серии из Интернета и одна эксклюзивная. Ну а японские фанаты настолько трепетно относятся к предмету своего обожания, что готовы покупать диски, даже если сериал с давних пор выложен в Сети, а DVD стоит по шесть тысяч иен (около двух тысяч рублей).



Вверху: «О, привет. Мы заняты, зайди попозже».

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Dragon Head
Создатель:
Минтаро Мотидзуки
Первая публикация:
1995
Журнал:
Young Magazine
Наша оценка:
можно читать

Dragon Head

Школьник Теру возвращался с классом с экскурсии, когда поезд, проходя через тоннель, попал в аварию. Когда к Теру возвращается сознание, он оказывается в темноте, в опрокинутом вагоне, среди мертвых тел друзей и учителей. Оба выхода из тоннеля обрушились, по радио передают сообщение о чрезвычайном положении на территории Японии, а Теру находит только двух выживших – недалекого паренька Нобо и раненую девочку Ако. Троє молодых людей остаются в кромешной тьме, без взрослых, без средств связи, без еды и воды. Единственная их надежда – запас провизии в вагоне-ресторане.



ドラゴンヘッド

Манга Dragon Head начинается, как любое другое подражание «Повелителю мух» – Нобо сходит с ума, поверив в таинственное чудище, рыскающее во тьме, и начинает приносить жертвы своему богу. Но это лишь начало истории – вскоре Теру выбирается из ловушки и становится свидетелем гибели цивилизации. По всей стране нет ни одного уцелевшего города. Люди готовы грызть друг другу глотки, а Теру из последних сил бредет домой, в Токио... Dragon Head – страшная и непонятная манга, образцовый мистический триллер. Она стала основой для одноименного полнометражного игрового фильма.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Maison Ikkoku
Создатель:
Румико Такахаси
Первая публикация:
1980
Журнал:
Big Comic Spirits
Наша оценка:
можно читать

Maison Ikkoku

Современному читателю (да и зрителю тоже) мангака Румико Такахаси известна как автор «Ранма 1/2» и Inuyasha. Но это – лишь наиболее свежие работы талантливой и неленивой художницы. Такахаси начала свою карьеру в 1978 году. Ее первая работа, манга Urusei Yatsura, стала основой для шести полнометражных фильмов, одиннадцати OVA и телесериала в сто девяносто пять эпизодов – случаи такого успеха за всю историю послевоенной Японии можно пересчитать по пальцам. Параллельно с Urusei Yatsura Такахаси рисовала и Maison Ikkoku, стартовавшую в 1980-м. Успех этой работы был скромнее: один полнометражный фильм, три OVA и девяносто шесть

эпизодов по телевизору. Главный герой Maison Ikkoku – добрый и наивный абитуриент Юсаку, проваливший вступительные экзамены и вынужденный переселиться в общежитие. Юсаку без памяти влюбляется в очаровательную Кёко, владельца и управляющего его пристанища. Юсаку пытается одновременно устраивать сердечные дела и готовиться к поступлению в ВУЗ, но непутевые обитатели общежития невольно расстраивают его планы. В Maison Ikkoku заметны многие черты стиля Такахаси, и если вы видели хоть одну из ее работ, то сразу узнаете и другие. Maison Ikkoku – манга смешная и умилительная, но не столь значительная, как другие работы Румико Такахаси.



めぞん一刻

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kamen no Maid Guy:
Booyon Battle Royale

Платформа:
PlayStation Portable

Авторы:
Gadget Soft
Дата релиза:
26 февраля 2009 года

Kamen no Maid Guy: Booyon Battle Royale

仮面のメイドガイボヨンバトルロワイアル

Анимационный сериал Kamen no Maid Guy показывали по телевизору прошлым летом, манга продолжает печататься в журнале Monthly Dragon Age, а если кому-то вдруг ее не хватает, то вот пожалуйста: игра для PlayStation Portable. Картинки нарисованы знакомыми художниками со студии Madhouse, персонажи озвучены привычными актерами и актрисами. Booyon Battle Royale представляет собой простенький файтинг с героями сериала. Время от времени в последовательность боев вклиниваются так называемые «ивенты» – сюжетно важные события, вроде похода на пляж (само собой, в купальниках). Если игрок хорошо справляется с боями, открываются юмористические мини-игры с девочками. А самое главное вот в чем: движок Super Tayunizm Engine позволяет задавать упругость грудей – в зависимости от настроек они будут то чинно покоиться, то скакать, как резиновые мячики.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Mainichi Kanji

Адрес:
http://mainichi.incors.com

Язык:
английский

Mainichi Kanji

Кандзи – это иероглифы, и именно они представляют наибольшую трудность при изучении японского языка. Люди, привыкшие к алфавиту, придумали массу трюков, помогающих освоить иную систему письма. Главное – садиться за учебу ежедневно, хотя бы ненадолго. Англоязычный сайт Mainichi Kanji каждый день знакомит вас с новым иероглифом, объясняет значение и произношение знака, дает примеры использования, а также сообщает, в каком возрасте его проходят японские школьники. По выходным обобщается пройденный за неделю материал. Казалось бы, мелочь – а как помогает в изучении языка!



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Почему у вас иногда меняются оценки сериалов?

Мы давно перестали выставлять оценки по пятибалльной шкале, потому что не существует критерия для измерения «качества» фильма. Наши сегодняшние оценки не говорят о художественной ценности или «интересности». Мы ищем актуальные, популярные и своеобразные сериалы. Аниме, которое вчера казалось важным и впечатляющим, через несколько лет может быть превзойдено конкурентами и забыто. Отражая этот факт, наша оценка изменится.

Я слышала, что скоро будет второй сезон Fullmetal Alchemist. Это правда? Расскажите подробнее.

Да, это правда, тизер уже показывали по телевизору сразу после свежей серии Mobile Suit Gundam 00. В ролике ничего интересного, а мысль, которую он должен донести до зрителя, такова: премьера нового «Алхимика» назначена на апрель. Это все, что известно на данный момент. Читайте новости и регулярное обозрение весеннего аниме-сезона – мы будем следить за развитием событий.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD – или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яй** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностраник» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Ответный удар

Первая информация о NVIDIA GeForce GTX 295

NVIDIA не будет долго терпеть лидерство ATI в области двухпроцессорных решений – ведь на сегодня Radeon HD 4870 X2 все же обходит GeForce GTX 280. Поэтому последние месяцы многие энтузиасты ждут ответного удара от NVIDIA. Да и выпускать флагманскую модель просто так NVIDIA не будет, ей однозначно нужны лавры лидера. Им, по всей видимости, должна стать модель GeForce GTX 295. Анонс плат ожидается в ближайшем будущем, а пока познакомим вас с примерными техническими характеристиками и даже результатами тестов. Относиться к ним, однако, стоит с известной долей скептицизма, поскольку результаты и вся информация изначально появились в Интернете.

NVIDIA GeForce GTX 295 состоит из двух видеокарт, расположенных «сэндвичем». Между ними находится активная система охлаждения с радиаторами и кулером. Для работы требуется только один PCI-Express X16 слот. Горячий воздух выводится через решетку за пределы корпуса. Рабочая частота процессоров 576 МГц, GDDR3-памяти – 1998 МГц, шейдерных блоков – 1242 МГц. Объем памяти 1792 Мбайт, а ширина шины – 448 бит. На задней панели расположены два DVI-разъема и один HDMI-порт. В первых же результатах тестов NVIDIA GeForce GTX 295 обгоняет ATI Radeon HD 4870 X2 примерно на 20% по FPS в играх, а в блокбастере *Dead Space* – почти на 100% по производительности! Особенно заметна разница в PhysX играх, таких как *Mirror's Edge*. Конечно, пока неизвестны точные характеристики новинки. Тем не менее, после такого длительного перерыва, NVIDIA нет смысла выпускать слабую видеокарту, поэтому вполне вероятно, что примерно таким потенциалом будет обладать новое поколение графических адаптеров.

Новое поколение

Компьютер Acer Aspire M7720

Довольно быстро компания Acer среагировала на анонс нового поколения процессоров Intel. В скором времени на полках магазинов появятся компьютеры Aspire M7720, использующие новый чипсет Intel X58 и процессор Core i7 920. Эта модель позиционируется как игровой ПК среднего уровня, и его цена начинается от 30 тысяч рублей. Стоимость максимальной конфигурации достигает 60 тысяч рублей. В базовой версии установлены: процессор Intel Core i7 920 с частотой 2.66 ГГц, 6 Гбайт памяти DDR3 с частотой 1333 МГц, работающие в трехканальном режиме, два жестких диска объемом 640 Гбайт и 1 Тбайт, а также графический адаптер ATI Radeon HD 4850 с гигабайтом памяти. На наш взгляд, это современная, вполне сбалансированная система, которая стоит своих денег. Разработчики уделили большее внимание ключевым компонентам системы и не стали устанавливать дорогостоящие Blu-Ray привод, внешнюю аудиоплату и оверклокерскую память, которая может стоить в несколько раз большей обычной. Для своей цены и класса это одно из лучших решений на рынке, которое также комплектуется лицензионной копией Microsoft Windows Vista Home и двухлетней фирмой гарантией Acer.



Быстрый старт

Материнская плата ASRock N7AD-SLI

Компания ASRock в очередной раз готовится порадовать нас недорогим, но очень интересным решением. В центре внимания – материнская плата ASRock N7AD-SLI. Она построена на довольно старом наборе системной логики NVIDIA 740i SLI, зато поддерживает при этом все современные процессоры Intel (разумеется, за исключением Core i7 любых модификаций), технологию NVIDIA SLI (для чего имеются два разъема PCI-Express X16 и память DDR2 с частотой до 800 МГц). Конечно, сегодня этим никого не удивишь, зато среди особенностей модели есть функция Instant Boot. Она позволяет запускать компьютер после того, как он был выключен, всего за 3-4 секунды! Суть ее работы довольно проста: совмещая в себе возможности режимов Sleep и Hibernate, она сохраняет основные параметры на жестком диске, и после нажатия кнопки питания сразу же запускает операционную систему в рабочем режиме. Для этого, правда, на компьютере должен быть только один профиль пользователя и отключена защита паролем. Для многих это будет вполне актуальной возможностью, ведь обычно приходится ждать практически в 10 раз больше. Ориентировочная розничная цена новинки составит 95 долларов.



Изначально игровой

Ноутбук Fujitsu-Siemens AMILO Xi 3650

Количество игровых ноутбуков постоянно увеличивается, производители поняли, что многие готовы пожертвовать максимальной производительностью ради компактных размеров и возможности взять компьютер в поездку или на работу. Очередной новинкой стала модель Fujitsu-Siemens AMILO Xi 3650. Она основана на Intel Centrino 2, использует процессор Core 2 Duo T9400 с частотой 2.53 ГГц, а также дискретный графический адаптер NVIDIA GeForce GeForce 9600M GT. Объем оперативной памяти в максимальной конфигурации составляет 4 Гбайт. Интересно, что в ноутбуке используются два винчестера, объединенных в RAID-массив уровня 0 или 1. Пользователь может сам выбрать, что ему необходимо – высокая скорость работы с данными или повышенная защита при сбоях и неисправностях. Любителям HD-видео понравится наличие Blu-Ray привода, что совсем не помешает при 18.4-дюймовом экране. По данным производителя, в тесте 3DMark 2006 ноутбук набрал больше 5 тысяч очков, что вполне недурно для портативного компьютера. Этого даже вполне хватит для комфортной игры в Crysis на скромных настройках. Розничные цены сильно зависят от выбранной конфигурации и будут объявлены позже.



Легкий металл

Плеер iRiver T5

Не так часто радует нас новинками в последнее время компания iRiver, однако к началу нового года был анонсирован плеер T5. Ключевая особенность – полностью металлический корпус, что заметно повышает надежность устройства и устойчивость к воздействиям внешней среды. Для закачки музыки используется стандартный разъем USB, как у флэшки, поэтому не потребуется даже переходник или шнур. Вся информация о проигрываемой музыке отображается на небольшом, слегка утопленном в корпус монохромном ЖК-дисплее, а управление осуществляется при помощи джойстика и четырех управляющих клавиш. На боковой стороне находятся кнопки блокировки и включения питания. Толщина плеера всего 14 мм, а длина – 80, поэтому его легко можно положить даже в карман рубашки или повесить на шею. В продаже появятся 2- и 4-гигабайтные версии, а примерная стоимость – 50 долларов за младшую и 60 за старшую модификацию.



ТВ на все 100

ТВ-тюнер Compro VideoMate V220F

Совсем скоро в продаже появятся несколько интересных новых моделей ТВ-тюнеров от компании Compro. В наших тестах эти тюнеры показали себя с хорошей стороны – работали стабильно, обеспечивали высокое качество приема сигнала. Мы также отметили неплохой софт, поставляемый в комплекте. В новых версиях разработчики обещали добавить функций и возможностей. Модель Compro VideoMate V220F является автономным тюнером и не требует установки драйверов для начала работы. Кроме просмотра телевидения, тюнеры серии VideoMate V220F позволяют подключать DVD-плеер, видеомагнитофон или современную игровую консоль для просмотра DVD-фильмов или игр на мониторе ПК при помощи видео- и аудиовходов, среди которых S-video и композитный. Также была анонсирована компактная модель Compro VideoMate Vista U890F. Она полностью совместима с форматом Windows Media Center, а также обеспечивает просмотр как цифровых, так и аналоговых телепередач. Помимо всего прочего, она поддерживает дополнительные функции: дистанционное управление компьютером, включение по расписанию, отложенный просмотр, обзор каналов с захватом отдельных кадров, автоматическую паузу во время рекламных блоков и многое другое. Примерные цены и дата появления в продаже пока неизвестны.





Кирилл Аврорин

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E7300

Память DDR2:
2 Гбайт (Corsair XMS2-
8000 2x512 Мбайт, OCZ
PC2 8000 2x512 Мбайт)

Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung
80 Гбайт SATA II

Видеокарта:
ATI Radeon HD 4870

DVD-привод:
LG GSA-H62N

Корпус:
GMC R2 TOAST

БП:
ThermalTake W0131RE-
850W

Операционная система:
Microsoft Windows Vista
Ultimate

ДРУГИЕ ИГРЫ

ТЕСТИРУЕМОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ

Creative I-Trigue L3800
Edifier HCS2330
Genius SW-HF2.1 1800K
Logitech Z4i
Sven MS-970

Два с полиной

Тестирование акустических систем формата 2.1

Компьютерная акустика формата 2.1 в последнее время становится все более распространенной. В продаже подобные комплекты появились очень давно, но большим спросом не пользовались. Так сложилось, что еще с 90-х годов стандартом для рабочего или игрового ПК стали две небольшие колонки мощностью несколько ватт и стоящие меньше 10 долларов. Называть их акустической системой даже не смешно. Разумеется, многих меломанов подобное качество звука не устраивало, и они легко подключали к компьютеру ставший уже неактуальным музыкальный центр. В этом случае звук становился вполне достойным, а монстры из первого Quake пугали всех обитателей квартиры.

Второй этап развития компьютерных систем начался осенью 1999-го, когда на свет появилась аудиокарта с поддержкой трехмерного звука Creative SoundBlaster Live!. Если быть точным, то самой первой платой с поддержкой 3D-Audio был Diamond Edge 3D, вышедший в 1995-м и построенный на чипе NVIDIA NV1, однако из-за своих архитектурных и программных особенностей он фактически провалился в продажах, и рождением эры трехмерного звука стоит считать именно выход SoundBlaster Live!. Эта плата была совместима с различными конфигурациями акустики, в том числе со ставшей модной 5-канальной вариацией (4.1). Ра-

зумеется, большинство обладателей мощных игровых ПК приобретали SoundBlaster Live! вместе с акустической системой из 4 динамиков и сабвуфера. Чуть позже, с выходом 6-канальных решений, в том числе SoundBlaster Live! 5.1, стали популярными именно такие варианты, где в комплект входил также центральный динамик. Принято считать, что именно такая система обеспечивает достойный трехмерный звук в играх. С течением времени стоимость 6-канальной акустики начала снижаться, появились комплекты, которые порой стоили меньше, чем сама аудиокарта – 50-60 долларов. Понятно, что ожидать качественного звука от пяти дешевых динамиков не стоит. Такая система занимает много места, неприлично хрипит при проигрыше низких частот и лишь пытается продемонстрировать все прелести трехмерного звука. Поэтому именно потребность в качественном, «компактном» и недешевом звуке привела к появлению целого класса акустических систем формата 2.1. Этого вполне достаточно, для комфортной игры с качественными эффектами и прослушивания музыки. В случае с недорогой системой 5.1 невозможно ни первое, ни второе. Формат акустики 2.1 среднего класса мы считаем одним из наиболее актуальных на сегодняшний день; в наш тест попало 5 различных комплектов стоимостью от 100 до 200 долларов.

Методика тестирования

Мы не сильно преувеличим, если скажем, что значительная часть наших читателей неравнодушна к музыке. К ним мы относим не только меломанов, но и тех, кто под настроение любит включить на хорошей громкости любимый плейлист. Именно поэтому примерно половину тестового времени мы слушали различные композиции на исследуемых комплектах. Предпочтение отдавали не собственному вкусу, а совершенно различным по составу мелодиям. Использовали тяжелый рок, классику, легкий поп, а также электронную музыку с преобладанием низких частот. В последнем варианте идущий в комплекте с динамиками сабвуфер подвергался немалым нагрузкам, но каждый из них мы регулировали для обеспечения оптимального качества звука.

Также мы протестировали комплекты акустики в Grand Theft Auto 4. Нам понравилось обилие звуков в игре, постоянная смесь музыки, реплик, шума двигателя, выстрелов и взрывов. Мы оценивали качество воспроизведения, четкость слов на различной громкости, реалистичность эффектов.

Не последнюю роль играли внешний вид, материал и комплектация. Всегда приятно, когда динамики сделаны из дерева (обычно – МДФ), да и на качество это влияет весьма значительно. Пульт д/у и блок управления также не помешают. Скучный серый дизайн – сразу снижал оценку, равно как и неаккуратная сборка.

Creative I-Trigue L3800

Высокая оценка обеспечена отличной комплектацией – здесь есть и проводной адаптер с выходом на наушники, и дистанционный пульт управления. Сателлиты выполнены из качественного пластика, в них аккуратно размещены два красивых динамика. Слабая мощность компенсируется качественным исполнением, крепким корпусом. Сабвуфер и вовсе сделан из отличного по качеству МДФ, оснащен массивным 165-мм динамиком и честно отыгрывает низкие частоты при громкости вплоть до 70%. Дальше он начинает захлебываться, но гула и хрипоты не выдает. Даже помучив его как следует «Металликой», мы не смогли развести его на фальшь. С Grand Theft Auto 4 он и вовсе справился на «отлично». Динамики отчетливо воспроизводили все обилие звуков, с качественным отыгрыванием эффектов стрельбы, визга тормозов и не забывали при этом о звонкой музыке из местной радиостанции. Кстати, ассортимент композиций в игре нас очень порадовал – даже пары станций вполне хватило бы для комплексного тестирования акустики.



115\$

4



отличное качество звука при высокой громкости



скучноватый дизайн

Edifier HCS2330

Этот комплект акустики от Edifier действительно немного разочаровывает своим внешним видом. Усилитель со всеми выходами и портами откровенно грубо собран, пластик корпуса потрескивает, но, с другой стороны, ему и не играть. Зато сателлиты и сабвуфер выполнены из качественного МДФ. Мощностные характеристики вполне стандартны, играет комплект также весьма неплохо. С низкими и средними частотами вообще не было никаких проблем. На высокой громкости сабвуфер каким-то образом притихает, но, тем не менее, старается обрабатывать проигрыши хоть как-то. Однако искажения минимальны. Максимальный уровень громкости этого комплекта, при котором он честно отыгрывает все детали композиции, – около 70%, это весьма неплохой показатель. В игре, надо сказать, превалировали именно низкие и средние частоты. Взрывы откровенно перекрывали собой реплики персонажей (да-да, нам пришлось сделать гнусный чит-код, чтобы получить гранатомет и устроить проверку акустике в особо тяжелых боевых условиях). Однако какой же кайф нестись по свободному хай-вею и выкрутить громкость практически на полную при включенной рок-станции!

Genius SW-HF2.1 1800K

С этим комплектом акустики Grand Theft Auto 4 поражала нас качеством звука. Но только до тех пор, пока мы не взяли в руки гранатомет, чтобы разнообразить игровой процесс парой мощных взрывов. На высокой громкости (около 65%) сабвуфер откровенно не справился со своей работой. Попытка взять реванш в рок-композициях также не увенчалась успехом. Он лишь давал понять о своем присутствии на громкости до 50%. Зато средние и высокие частоты здесь играли во всей красе! Мощные сателлиты, упакованные в деревянные корпуса, во время классических и поп-мелодий играли просто прекрасно, даже на очень высокой громкости. На наш взгляд, это отличная модель для активных игроков, которые при этом не мучают соседей выкручиванием громкости на максимум. До 50% громкости, без ложной скромности, – это один из лучших комплектов. К тому же стоит он совсем немного. Огорчило лишь отсутствие пульта дистанционного управления, зато обрадовал симпатичный, хоть и скромный дизайн.

100\$

5



прекрасное качество звука в играх



отсутствие достойных низких частот

Лучшая покупка



5



классный дизайн



слабые низкие частоты

Logitech Z4i

Новинка от Logitech – определенно самая яркая и стильная среди остальных участников теста. Дизайн в белых тонах напоминает продукцию Apple, хотя, разумеется, эта акустика может использоваться с любой техникой. Но внешний вид – лишь малая часть ее достоинств. В ходе тестов этого комплекта ситуация была практически такой же, как с набором от Genius. Сателлиты блестящие отыгрывали средние и высокие частоты, порой даже заменяя скромный и унылый сабвуфер. Признаться, нам даже нравилось такое звучание, но через пару минут стало ясно – проигравшая мелодия была похожа на ремикс, но никак не на Deep Purple 70-х. Музыкальному фанату эти колонки все же не подойдут, зато в играх, подобный стиль нам понравился. Пусть взрывы не грохотали на всю тестовую лабораторию, зато даже при максимальной громкости не было искажений, и какие-никакие низкие частоты все-таки слышны. Наш вердикт прост – для игроков это лучшая модель, особенно с учетом ее сравнительной невысокой цены.



Sven MS-970

Этот комплект – второй по качеству проигрыша низких частот после модели от Creative. Почему мы так много внимания уделяем именно низким частотам? Как уже было указано в «Методике тестирования», примерно половину тестового времени мы проводили, слушая различные музыкальные композиции (с лицензионных audio CD, чтобы не было сомнения в качестве). Да, два сателлита могут проиграть композицию достойно, однако хороший сабвуфер сразу поднимает качество воспроизведения на уровень выше, музыка оживает, особенно если речь идет о тяжелых вещах. Эта акустика неплохо отыграла весь спектр тестовых композиций, однако в игре четкость звука на высокой громкости была невысока. Частоты сливались, во время погони речь была еле различима. Наш вердикт – для нетребовательных игроков и экономных меломанов. Однако оценка снижена за отсутствие пульта дистанционного управления и скромный дизайн.

130\$

4



хорошее, уверенное звучание



отсутствие пульта д/у

Название	Creative I-Trigue L3800	Edifier HCS2330	Genius SW-HF2.1 1800K	Logitech Z4i	Sven MS-970
Суммарная мощность:	48 Вт	53 Вт	50 Вт	50 Вт	50 Вт
Цвет:	серебристый	черно-серебристый	под дерево	бело-серебристый	серебристый/под дерево
Материалы корпуса сателлитов:	пластик	дерево	дерево	пластик	дерево
Диапазон частот:	30-20000 кГц	38-20000 кГц	20-20000 кГц	35-20000 кГц	50-20000 кГц
Размеры сателлитов:	50x93x240 мм	90x181x137 мм	90x152x109 мм	229x76x95 мм	145x230x130 мм
Размеры сабвуфера:	190x268x300 мм	246x252x271 мм	260x168x260 мм	229x229x238 мм	192x295x305 мм
Магнитное экранирование:	есть	есть	есть	есть	есть
Регулировка тембра:	низкие частоты	низкие частоты	низкие частоты	низкие частоты	низкие частоты
Пульт управления:	проводной + беспроводной	беспроводной	нет	проводной	нет
Мощность колонок:	2x9 Вт	2x9 Вт	2x15 Вт	2x17 Вт	2x10 Вт
Мощность сабвуфера:	30 Вт	35 Вт	20 Вт	23 Вт	30 Вт

Выводы

Проведенное нами тестирование показало – за такие деньги, если не гнаться за многоканальным звуком, можно наслаждаться как играми, так и музыкой. Чему отдать предпочтение? Общие рекомендации –смотрите на мощность и материал, из которого выполнен сабвуфер. Конечно, встретить пластиковую модель в этом ценовом диапазоне практически невозможно, но, например, комплекты акустики с 20 Вт и 35 Вт са-

бвуферами по звучанию различаются принципиально. В нашем случае награду «Выбор редакции» за отличное сочетание всех параметров и лучшее итоговое звучание получает набор Creative I-Trigue L3800. Экономичным же игрокам понравится набор Genius SW-HF2.1 1800K, который за 100 долларов преобразит любую игру до неузнаваемости. Если при этом не ставится задача сделать из комнаты стадион «Уэмбли» во время рок-

концерта, то слабых низких частот можно и вовсе не заметить. Мы еще раз убедились, что среди 2.1-комплектов есть немало достойных вариантов и они НАМНОГО лучше дешевых 5.1-наборов. Как говорится, дело в качестве, а не в количестве. Ведь в недорогом 5.1 если и получится увидеть тот самый эффект трехмерности, то только на минимальной громкости, при которой он никого не удивит.

Бесплатно!

Acer Aspire One, HTC Touch Diamond, HP iPAQ 316, Archos 5...

76

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О НОУТБУКАХ • СМАРТФОНАХ • GPS-НАВИГАТОРАХ

Мобильные компьютеры

mc

Мобильные компьютеры

№1-2 09/09



igameLand
hi-bit media
Publication for enthusiasts

39
купи или
выиграй!
подарков

www.mobilniki.ru

И победителем становится...

лучшие 2008

Уже в продаже!

Справа: Компания Tesla Motors, названная в честь загадочного изобретателя Никола Теслы, представила стильный полуспортивный автомобиль, который уже в 2009 году можно будет приобрести в Европе по цене около 100 тысяч евро. Впрочем, по характеристикам этому родстеру далеко до бензиновых аналогов той же ценовой категории. Разгон до 100 км/ч осуществляется за 3.9 секунды, зафиксированная никовая скорость – 201 км/ч.

Внизу: Автомобиль, который использует для движения энергию, фактически полученную из кофе, был собран одним умельцем из США.



ТЕКСТ

Евгений Попов

Спасибо зарядке

Энергия и ее альтернативные источники

Что такое энергия знает даже школьник. Это понятие постоянно встречается в быту. За энергию и ее источники идут постоянные войны. Но человечество сегодня стремится отказаться от ископаемых в пользу более экологичных и эффективных методов получения живой силы.

В первые термин «энергия» встретился в работах Аристотеля. Позже это слово трактовалось как свойство жизненной силы. Его тщательно изучали Лейбниц и Томас Юнг. Фактически, энергия является одним из ведущих понятий в элементарной физике, но скучное повествование об ученых мужах и значении термодинамики сделают наш рассказ во многом нудным и отдает академизмом. Поэтому больше внимания мы уделим энергии в практическом понимании, а также ее альтернативным источникам.

Двигатели прогресса

В 1961 году выдающийся физик Ричард Фейнман на одной из лекций объявил закон сохранения энергии поступатом, управляющим всеми явлениями природы. С ним сложно не согласиться. Сколько лет ученые потратили на то, чтобы побороть пресловутый закон в попытке создания вечного двигателя. Однако природу не обманешь. Рано или поздно даже самое хитроумное устройство остановится, затратив всю энергию. Энергия правит миром – сколько кровопролитных войн и по сей день происходит из-за источников энергии. Энергия – это жизнь. Энергия стала путем к выживанию народов, поколений. В первую очередь, источником энергии являются природные ископаемые. Далеко за примерами ходить не нужно. За редким исключением, практически весь транспорт работает на топливе – бензине или солярке. Правда, машины могут использовать и другие источники энергии. В частности, первый автомобиль Форда был создан для работы на базе этанола. Двигатели Рудольфа Дизеля ездили на топливе из арахисового масла. Вообще

газ или этанол получили признание во время Второй мировой войны, поскольку перебои с поставкой нефти были крайне частым явлением. Да и производство собственного топлива на местах путем газификации древесины оказалось не таким уж сложным делом.

Несмотря на то что экипажи с бензиновыми двигателями появились в конце 19-го века, в первой четверти 20-го широкое распространение получили именно электромобили, а также авто с паровой тягой. Для примера, в 1900 году, в США, половина машин была на паровом ходу, и уже в 1910 году в Нью-Йорке парк такси в районе 70 тысяч автомобилей использовал именно электродвигатели. Так почему же человечество отказалось от экологически чистых двигателей, многотопливных паровых устройств? А ведь в плане скоростных характеристик они были ничуть не хуже. Например, компания Stanley в 1906 году установила рекорд скорости на паровой машине собственной марки. Рекорд составил 203 км/ч. Усовершенствованная модель проезжала на одной заправке водой (!) около 80 км. Паровые машины выпускались вплоть до 1927 года.

Важность нефти

У паровых и электрических двигателей много достоинств. Однако интерес к нефти постепенно повышался. В начале 20-го века, и особенно в послевоенный период, нефть была крайне дешевым продуктом, а ее запасы казались вовсе неисчерпаемыми. Интерес к нефти рос, и фактически за полстолетия нефтяные продукты стали не только «кровью земли», но и кровью всего человечества. Несмотря даже на финансовую обстановку в мире, цены на нефть держатся на достаточно высоком уровне. Ситуация с понижением

цен временная. Растет количество автомобилей, фирм их производящих. Соответственно, растет и потребление. Сегодня человек даже с крайне скромным достатком может приобрести небольшую малолитражку. Все вышеуказанные факты заставляют искать новые источники энергии – более дешевые, более доступные. Ведь все хорошее рано или поздно кончается. В том числе и нефть. Существуют различные оценки того, когда пик добычи этого ценнего ископаемого будет достигнут. По некоторым данным, это должно было произойти еще в 2000 году. Однако некоторые основные добывающие и поставщики топлива на мировой рынок несколько побавили темп (этому способствовали многочисленные кризисы, в частности в 1973 и в 1990 годах), так что даже сегодня пик не достигнут. Геологическая служба США сообщает, что мировых запасов при текущем уровне добычи хвати вполне на 50-100 лет. Так что у нас и следующего поколения есть шанс застать бум альтернативных источников энергии. Катастрофы не будет – будет новая энергетическая эра.

Что еще?

Итак, что же понимают под альтернативными источниками. Конечно же, это, в первую очередь, замена природным ископаемым – нефти, газу, углю. Здесь также имеется в виду топливо, которое получено из возобновляемых источников энергии. В качестве топлива можно использовать электроэнергию, водород. Возможностей достаточно много, но в действительности на пути к полноценному использованию каждого из видов альтернативного топлива лежит достаточно много препятствий. В частности, разработка автомобилей, которые бы в полной мере соот-

телях, включая и сами топливные элементы, их получение, находятся еще в зачаточном состоянии. Впрочем, следует поговорить не только об автомобилях. Конечно, транспорт и его топливо является самым наглядным примером, однако получать энергию можно и другими способами. Речь идет о неисчерпаемых источниках, как то: природные явления, тепло планеты, движение воздушных масс или воды и, наконец, электромагнитное излучение солнца. Сегодня на такие исторические, но нетрадиционные источники получения энергии приходится всего 1% мировой выработки. Прежде всего это геотермальные электростанции. Они расположены большей частью в Центральной Америке, Азии. Фактически такие станции вырабатывают электрическую энергию из тепловой благодаря подземным источникам и гейзерам. На территории нашей страны также есть немало таких станций. Одна из них построена была еще в 1966 году на Камчатке. Ее мощность составляет 11 МВт. Существует также большое количество других электростанций. В частности, энергию прилива используют многие страны, преимущественно большие – Россия, Китай, Индия, Канада. Солнечные электростанции можно найти более чем в 30 странах мира, благо человечество уже многие десятилетия использует энергию солнца в многочисленных отраслях. Хотя ранее распространенные калькуляторы на солнечных батареях сегодня выпускаются не так массово. Дело в том, что традиционные батарейки гораздо дешевле, а модуль для заряда энергии солнца сегодня устанавливается только в дорогие модели и калькуляторы известных фирм.

Самым удачным примером, наверное, может служить применение ветряных потоков. Наверняка многие любители кино обращали внимание на многочисленные ветряные генераторы, которые обычно появляются на заднем плане. Установленные в огромном количестве на просторах прерий (хотя большее число генераторов сконцентрировано в Колорадо), мерно поворачивающиеся лопасти вентиляторов, – это действительно завораживающее зрелище.

Запасов нефти еще хватит нам и следующему поколению, но поиск альтернативных источников энергии начали уже сейчас.

живает! Недавно стало известно, что знаменитый техасский нефтяной магнат Ти Бун Пикенс собирается построить самый большой ветропарк мощностью около 4 МВт. А это уже порядочная электростанция. Стоимость такого проекта примерно 12 млрд. долларов США. Выработка природных топливных ресурсов уменьшается и в Европе. В частности, наиболее прогрессивная Германия уменьшила за три года расход на 5,6%. При том, что мировое потребление угля, нефти и газа выросло чуть ли не на 3%. Конечно, такой подход практичных немцев объясняется скорее не заботой об экологии, а разумной экономией. В отличие от больших стран здесь не так уж и много полезных ископаемых, так что приходится придумывать собственные способы получения энергии, а значит и прибыли.

Альтернатива для одного

В быту существует большое количество оригинальных устройств, которые позволяют получить энергию непосредственно своими руками. Если в далекой глухи разрядился мобильный телефон, то восстановить его работоспособность призваны многочисленные оригинальные зарядные устройства. Никого сегодня не удивляет самозаводящийся механизм наручных часов. Человек в движении постоянно, так что несколько взмахов рукой за день обеспечивают часам полноценный рабочий день. Сегодня некоторые компании предлагают оригинальные способы зарядки батарей и аккумуляторов. В частности, оригинальное устройство под названием HYmini может заряжать iPod как от солнечной, так от ветряной энергии. Стоит такая зарядка всего \$50. Если возвращаться к теме автомобилей, то один любитель необычных решений в США собрал на базе своего пикапа GMC выпуска 1975 года двигатель, который работает от кофейной гущи. Установленный в автомобиле генератор сжигает кофе, получая горючий газ, который вполне подходит в качестве топлива. **СИ**



Томас Юнг (1773–1829) – физик, врач, астроном, востоковед, энциклопедист. Его вклад в науку неоценим. Введен в рамках натуральной философии (физики) понятие энергии как «живой силы».



Томас Эдисон и электромобиль 1913 года выпуска. Этот самоходный экипаж использует электродвигатель, в котором реализовано большое количество задумок легендарного учёного и изобретателя.



Вверху: Компания Stanley в начале прошлого века была одной из самых крупных компаний по производству автомобилей. Авто с паровыми двигателями этой марки очень любили полицейские и пожарные Новой Англии. Братья Стенли на пике своей карьеры выпускали около 1000 таких самоходных экипажей. На фотографии – один из самых популярных моделей.



Вверху: Сегодня с помощью ветра можно заряжать пальчиковые батарейки, часы и даже самые современные телефоны.



ТЕКСТ

Евгений Попов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность: 850 ВА
Батарея: 8,5 Ач, Герметичный необслуживаемый свинцово-кислотный аккумулятор
Входное напряжение: 160-270 В
Выходная мощность: 510 Вт
Защита телефонной/модемной линии: Теоретическое время зарядки: ~8 часов
AVR (Automatic Voltage Regulation – автогенератор напряжения): Есть только функция повышения напряжения
Интерфейс подключения: USB

Время реакции: 4 – 6 мс (типичное)
Поддержка ОС: Windows 2000, Windows NT, Windows XP, Windows Server 2003, Windows Vista; Mac OS; Linux
Программное обеспечение: PowerPanel Personal Edition
Габариты: 271x113x160 мм
Вес: 6,4 кг

Правильное питание

Источник бесперебойного питания Cyberpower BR850ELCD

К сожалению, электрические сети в нашей стране далеки от идеала. Помехи, скачки, а то и вовсе отключение без предупреждения – все это может с легкостью испортить дорогостоящее оборудование. Во многих компаниях понимают ценность информации и самих компьютеров, так что запасаются хоть и недорогими, но очень полезными в быту UPS – источниками бесперебойного питания.

0

ценить, насколько выгодно использовать ИБП (сокр. от источник бесперебойного питания), может каждый, тем более что они стоят не слишком дорого, а их ассортимент достаточно широк. Как работает ИБП? Допустим, произошло замыкание в центральной сети, которое может повредить комплектующие системы, или просто случился резкий скачок напряжения. В лучшем случае, это приведет к сгоревшим предохранителям, в худшем – к повреждению оборудования. ИБП спасет оборудование, компьютер даже не заметит скачков напряжения или отключений электроэнергии.

Конструкции ИБП бывают разными – мы уже рассказывали об этом в предыдущих номерах нашего журнала. От внутреннего устройства зависит не только время автономной работы, но и степень защиты. Батарея – самый важный компонент источника бесперебойного питания. Если вдруг произойдет скачок или отключение, то ИБП автоматически переключится на собственную батарею, и у пользователя будет время сохранить игру или рабочие документы, а затем спокойно выключить компьютер. Модель от компании Cyberpower способна проработать в течение 5-6 минут с компьютерами высокой мощности. Из шести розеток три предназначены для питания от батареи, а еще три работают на

прямую от сети в режиме фильтра. Отслеживать данные о емкости, заряде на текущий момент, напряжении помогает световой индикатор. Помимо своей основной функции, Cyberpower BR850ELCD может выполнять и другие задачи. Например, этот ИБП оснащен портом USB. Через него можно заряжать плеер или мобильный телефон даже в том случае, если устройство отключено от основной сети – устройство с радостью поделится накопленной энергией. К порту USB также можно подключить прилагающийся в комплекте блок для заряда пальчиковых батареек, что также, без сомнения, удобно. С помощью фирменного ПО можно регулировать настройки ИБП через операционную систему.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Напряжение при аккумуляторе с зарядом 100%	217 В
Напряжение при аккумуляторе с зарядом 50%	221 В
Напряжение при аккумуляторе с зарядом 10%	226 В
Время работы от батареи при 400 Вт нагрузки	6 мин 15 сек
Переход на батарею при повышении напряжения	166 В
Переход на батарею при понижении напряжения	205 В



Возможность зарядки мобильных устройств
Надежность, практичность, функциональность

Низкое время автономной работы
Высокое время зарядки

Выводы

К выбору ИБП стоит подходить со всей ответственностью. Следует уделять внимание моделям от проверенных производителей. Что до объекта тестирования, то блок Cyberpower BR850ELCD своего владельца не подведет. Обладая большим количеством функций, он еще и недорого стоит. А если задача всего лишь обезопасить компьютер от скачков напряжения, то тратить большие суммы бессмысленно.



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

Арсенал

Игровая клавиатура Logitech G13

Все большее распространение получают небольшие игровые клавиатуры, которые при желании и вовсе можно принять за геймпад. Возможно, производители поняли, что активному игроку нужно нечто иное, нежели стандартная клавиатура с сотней клавиш и дополнительными возможностями. Здесь есть доля правды – ведь как ни старайся, клавиатуре не придашь форму геймпада, не соберешь в кучу пару десятков клавиш, да так, чтобы всеми ими было удобно пользоваться. Мы уже протестировали несколько таких устройств, выделить лучшее среди них довольно трудно. У каждого есть свои плюсы и минусы. Клавиатура Logitech G13 – одна из лучших в своем классе, но и в ней не обошлось без недостатков.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Встроенная память:
20 Мбайт

Количество клавиш:
22 основные

Джойстик:
4-позиционный, также играет роль кнопки
Дополнительно:
2 кнопки дублирующие мышь, 5 кнопок настройки дисплея, 4 клавиши настройки памяти и профилей

K

такому контроллеру придется привыкать. Причем не так, как просто к смене клавиатуры, а довольно долгое время. У нас на то, чтобы вернуться к прежнему уровню игры в старый добрый Quake 3 на этой клавиатуре, ушло несколько дней. На улучшение показателей, наверное, уйдет еще неделя. К этому надо быть готовым, чтобы не выкинуть дорогую игрушку раньше времени. Ведь стоит Logitech G13 немало. Он значительно дороже аналогичных устройств других марок. Платим мы здесь за отличный корпус, ЖК-экран, а также доброе имя производителя. Но – обо всем по порядку.

Главное, на наш взгляд, преимущество этой клавиатуры – удачная форма. Как и первые эргономичные мышки Logitech, это устройство идеально ложится в руку. Возникает ощущение, что все кнопки расположены идеально безупречно. И это похоже на правду – выбранная Logitech раскладка даже удобнее, чем привычная WSAD. Высота клавиш стандартная, зато ширина – примерно на 4 мм больше, чем у обычной клавиатуры. Причем расположенные по краю кнопки и вовсе в два раза шире стандартных. Это удобно, упрощает адаптацию к новому контроллеру. Верхний ряд кнопок расположен под наклоном, это ускоряет реакцию, однако при такой раскладке пользоваться нижним рядом можно только при помощи большого пальца и мизинца.

Интересная «фишка» – справа находится небольшой джойстик, с двумя кнопками. Оптимально пользоваться им для прокрутки меню, либо для смены оружия или выбора действия в игре. Особенно актуально для шутеров, где часто используются раскрывающиеся меню. Например, Armed Assault. Информационный экран на верхней части клавиатуры выполняет примерно ту же функцию, что и в известной модели G15, о которой мы неоднократно писали. На него можно выводить как системную инфор-

мацию – дату, время или имя проигрываемого трека, – так и сообщения игроков, количество оставшихся патронов, жизней и многое другое. В принципе, это удобно, но не более того.

Понравилось покрытие корпуса клавиатуры. На поверхности стола ее удерживают 6 резиновых наклеек довольно большой площади. Даже в моменты активного отстрела монстров сдвинуть контроллер с места практически невозможно! На внешней стороне есть приятная вставка из прорезиненного материала, кото-

рый часто использует Logitech в своих моделях.

Настройка контроллера происходит при помощи фирменного ПО. Само устройство оснащено 20 Мбайт встроенной памяти, где и хранятся настройки различных профилей. Создать их можно великое множество, а для большинства популярных игр уже есть свои «пресеты». Например, для World of Warcraft и Call of Duty 4. Создавать их несложно. С распознаванием устройства в Windows и установкой драйвера никаких проблем не возникло.



эргономичная форма
приятное покрытие корпуса



не все клавиши легко доступны

Выводы

Впечатления об устройстве остались самые позитивные. Контроллер удобен, прост в настройке, обладает обшир-

ным списком возможностей. Радует внимание к деталям, качественная сборка, приятные материалы. С програм-

мной частью также все в полном порядке, чем может похвастаться далеко не каждый джойстик.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Left 4 Dead



9.0

Платформа: PC, Xbox 360
Жанр: shooter, first-person, survival
Зарубежный издатель: «1С»
Российский издатель: «Акелла» (PC)
Разработчик: Turtle Rock/Valve (PC)
Certain Affinity (Xbox 360)

Left 4 Dead – это зомби-игра вашей мечты. Left 4 Dead – это долгожитель, который будет оставаться актуальным далеко не один год. Left 4 Dead – это незабываемый, уникальный игровой опыт.

WoW: Wrath of the Lich King



9.0

Платформа: PC
Жанр: role-playing, MMO, fantasy
Зарубежный издатель: Blizzard
Российский издатель: «Софт Клаб»
Разработчик: Blizzard

Новое дополнение к World of Warcraft открыло нам целый снежный континент с уймой интересных заданий и новый, героический (хотя скорее антигероический) класс – рыцарей смерти.

LittleBigPlanet



10

Платформа: PlayStation 3
Жанр: action, platform, puzzle, 2D
Зарубежный издатель: SCEA
Российский дистрибутор: «Софт Клаб»
Разработчик: Media Molecule

LittleBigPlanet идеально не только для тех, кто соскучился по старым платформерам, но и для тех, кто хочет от игр новых ощущений. 2008 – год инновационных игр, и LBP возглавляет список таких работ.

Gears of War 2



9.5

Платформа: Xbox 360
Жанр: shooter, third-person
Зарубежный издатель: Microsoft
Российский дистрибутор: «Алион»
Разработчик: Epic Games

Как сиквел Gears of War 2 совершенно безуокоризненно – лучший шутер от третьего лица в мире без всяких «но». Да еще и в со-оп! А здешний мультиплер – подлинная жемчужина Xbox Live и гроза всех конкурентов.

146 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

Предновогоднее, с.146
Уголок безвкусия: Говорящие обложки, с.147

150 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

Заметки на полях, или Чудные мысли, с.150
Апельсиновый нож в спину, с.151
Комикс-стрип: Трудности гейминга, с.152

160 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 25:
Муки творчества, с.160

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Наталья Одинцова



До сих пор за иностранными книжками я чаще всего отправлялась на американский amazon.com, который теперь шлет в Россию посылки исключительно экспресс-почтой. Но на днях выяснила: из-за скачков валютных курсов иногда выгодней заглядывать на британский amazon.co.uk! Книжки от английских издательств обходятся дешевле, и вдобавок, amazon.co.uk все еще отправляет нам посылки авиапочтой.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Persona 4

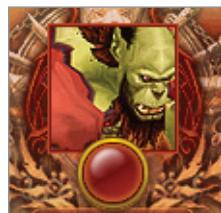
Илья Ченцов



На Новый год получил подарок – рокролльно-постъядерного дизайна магнитолу Escada. Всем хорошо, только диски не играет – аутентичный «китайский автомат»! Зато починил компьютер, подергав жесткий диск за ногу, и теперь играю в MySims, удивляя зарубежных геймеров кириллическим никнеймом, и в свежекупленную на Steam «Акварию». В общем, никакой культуры отмечания праздников.

СТАТУС: Трезвый редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** MySims, Aquaria

Алик Вайнер



Сколько лет держался, находил оправдания и старался не приближаться к игре, которая с недавних пор все-таки прописалась у меня на жестком диске и, похоже, в моем сердце тоже. Перед сном раскидываю очки будущих талантов и засыпаю под ускоренное слайд-шоу картинок из игры. Хорошо, что я уже взрослый, иначе реальный мир потерял бы меня на пару лет. А сейчас фиг вам – пойду лучше выпью виски в кругу друзей.

СТАТУС: Чернокнижник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** World of Warcraft

Степан Чечулин



Аккурат под Новый год купил наконец DS. Добрый Врен спонсировал игрушкой под названием Advance Wars: Dual Strike, и теперь меня от консоли за уши не оттянешь. В «большие» консоли и PC играть как-то не особо хочется, а гонять стилусом все эти маленькие танчики да самолетики безумно увлекательно. DS оказалась на редкость очаровательной штукой.

СТАТУС: Играет в DS **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Advance Wars: Dual Strike

Артем «сг» Шорохов



Зима, слякоть (я-то больше привык к «зима, мороз», но то благословенное время, кажется, давно прошло), темнеет рано, «Страна Игр» в типографию сдается поздно... В общем, опять не до тренировок. Спасаюсь свежекупленными гантелями, любимыми сериалами, комиксами и видеограмми. Ну и кино, конечно, куда же без кино! Жаль, UPR перенесла BR-релиз «Темного рыцаря», оставив меня на Новый год без подарка...

СТАТУС: Invisible fighter **ПОЛЬЗУЯСЬ СЛУЧАЕМ, БЛАГОДАРИТ:** Александра Устинова

Сергей «TD» Цилюрик



Пройдя весь Left 4 Dead на «Эксперте», вернулся снова к «Резидентам». Нулевой, первый, римейк первого, второй, третий, Code Veronica, The Umbrella Chronicles. На ходу то тут, то там подмечая сюжетные дыры. Как же хорошо, что невыносимо затянутая сюжетная арка с «Амбреллой» наконец-то канула в лету! Теперь у героев RE есть четко выраженный антагонист. Да какой! С харизматичностью Вескера мало кто потягается.

СТАТУС: Зомбиолик **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead, Resident Evil 4

Евгений Закиров



За прошедший месяц успел посмотреть Super Dimensional Fortress Macross, Macross Frontier и Kidou Senshi Gundam. Заставшим «Роботек» людям сразу будет понятно, что первое – это про людей и любовь, а космоса и боевых роботов там как раз мало. Удивительно, но новый «Гандам» точно такой же. Там слабая романтическая линия, но она есть, зато про мехов, на-против, рассказывается совсем негусто. Безобразие.

СТАТУС: Все еще студент **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Warriors Orochi 2, Prince of Persia

Алексей «Red Cat» Голубев



Долгожданный отпуск возвращается из небытия PSP – ей вновь предстоит стать одновременно MP3-плеером, игровой консолью и средством для просмотра нащелканных в дороге фотографий. Заодно – наконец-то! – лелею надежду пройти Final Fantasy Tactics, которую начинал уже раз пять, но до конца еще ни разу не осилил. Вот в самолете и настанет черед попыток номер шесть, посмотрим, что из этого получится.

СТАТУС: В полете **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Самолетики

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

ГЛАВНОЕ,
ЧТОБЫ ДЕ-
НЬГИ У EIDOS
НЕ ЗАКОНЧИ-
ЛИСЬ – МЫ
ВЕДЬ ЖДЁМ
НОВЫЕ ЧАС-
ТИ HITMAN И
DEUS EX.



Предновогоднее

timedeavourer

Господа, не желаете ли подвести игровые итоги года? Кому что больше запомнилось, кого что разочаровало, какие компании себя проявили лучше, какие – хуже?

И какие у вас прогнозы на будущий год? Кому прочите успех? Какие игры ждёте больше всего?



h_hammer

Перечислю всё худшее, с чем столкнулся за этот год, или то, о чём тупо могу вспомнить.

На пятом месте у меня релиз Mirror's Edge. Все говорили о нём так, что, прочитав несколько страниц родного форума, начинала кружиться голова. В итоге – средний и короткий проект. Реально, даже если я самый наивный человек на свете, получиться могло куда больше. Куда больше! Куда больше!

На четвёртом месте – Red Alert 3. Я всё прекрасно понимаю. Клюква, она и есть клюква, но такого не ожидал даже я. В игре есть всё. Круглые тачки – они же танки. Сисястые бабы-супермодели – они же адъютанты и любопытные эффекты. А на самом деле серия пошла под откос. Если во второй части юмор был относительно свежим и любопытным, то сейчас это откровенно достало. Детская разноцветная, яркая графика и дебильные юниты. Примитивный геймплей, а между тем – серии давно пора взрости. Даже бронированные медведи не помогли. Надо было добавить подводный дирижабль, бронированных черепах и уникальное для СССР строение – фонтан для десантных и медведей.

Третье место – выход GTA 4 для PC. Без комментариев. Если что, я не ждал, но сути дела это не меняет.

Второе место – Старкрафт 2, как трилогия. Как эпизоды. Как самостоятельные релизы. Фака-маза!

Первое место – хрен его знает. Пока не решил.



pasya

Мощных проектов было немало (Fallout 3, Gears of War 2), но новаторских среди них были единицы (Left 4 Dead, Little BIG Planet), так что список значимых игр этого года вряд ли будет каким-то обширным (и куда менее скромным, чем в 2007-м), да и в том большей частью будут одни лишь сиквелы.

Игра года, безусловно, Grand Theft Auto 4. Не все её любят, а кто-то её ненавидит, но, тем не менее, Grand Theft Auto 4 – это, во-первых, культурный феномен (пройти мимо которого крайне сложно) и, во-вторых, отточенная технология огромного виртуального мира, на основе которого можно выдумать что угодно (чем Rockstar Games и планирует заниматься – см. addon про байкеров).

Resident Evil 5 по масштабу разработки, похоже, вплотную приближается к Metal Gear Solid 4 (феноменальность которой в том, что срежиссирована она намного интереснее кинобоевиков последних лет), что не может не радовать – Capcom, пользуясь случаем, готовит достойный ответ Konami, которая «сливает» культовые франчайзы (Silent Hill) и впадает в какие-то странные крайности (Metal Gear Solid для iPhone).

Новая Tomb Raider красивая, но бестолковая, а компания Eidos (дела у которой идут уже плохо) в отношениях с Ларой Крофт ведёт себя подобно робкому мальчику, стесняющемуся заговорить с красивой девочкой: она всё никак не может определиться, в каком направлении развивать сериал. Eidos уменьшает Ларе грудь, пытаясь тем самым снять накал страсти, и в то же время продаёт виртуальные шмотки для героини. Для кого Eidos делает игру, для мальчиков или девочек? Ясно только, что в итоге выбирать придётся одно из двух. Заглядывая в будущее, нетрудно

догадаться, что Eidos будет до конца выживать Underworld (выпустит как минимум два дополнения) и продолжать нелепые эксперименты (так, в одном из дополнений обещают новый игровой персонаж). Главное, чтобы деньги у неё совсем не закончились – мы ведь, как минимум, ждём ещё и новые части Hitman и Deus Ex.

Так что все надежды на год 2009-й. Здесь, помимо addon'ов и дополнений разной величины будет вторая «Мафия» (у которой есть все шансы как минимум повторить успех GTA4), StarCraft 2 (без комментариев), Killzone 2, Uncharted 2, Beyond Good & Evil 2, Sims 3, God of War 3, Half-Life 2: Episode 3 и ещё немало значимых игр, в названиях которых фигурируют двойки и тройки =)



anarxaos

Ну, а, пожалуй добавлю ложку позитива))) Мне вообще многие игры этого года очень понравились. DMC4, Call of Duty 5 (удивительно, как можно умудряться выпускать каждый год невероятно похожие игры, и тем не менее удерживать планку!!!), Fallout 3, Spore, тот же MGS4 мне лично оказался очень по душе, всех понравившихся игр сейчас и не припомнишь...

Насчёт разработчиков – хм... ну, то, что отечественные игрофилы будут ещё не один год сидеть в сточной канаве, это понятно. Насчёт иностранцев – хотелось бы побольше indie-игр, с необычным и динамичным геймплеем (типа Portal). Хотелось бы побольше качественных RPG, остальное, по моему мнению, индустрия выдаёт хорошими темпами. Жаль, конечно, что слишком большая часть рынка уходит в онлайн, возможно, из-за этого в скором будущем могут возникнуть проблемы с качеством однопользовательских игр.

Подписка в редакции

С 1 ноября по 31 января проводится специальная акция для читателей журнала

Годовая подписка по цене 4400 руб.

(на 15% дешевле чем при покупке в розницу)

СТРАНА
ИГР + 2
DVD

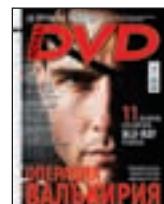
цены действительны до 31 января 2009 года

**Плюс подарок
один журнал
другой тематики**

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнг»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Впишите в купон название выбранного вами журнала,
чтобы заказать подарочный номер.



Total DVD



PC игры



«Хакер»



«Железо»



DVDxpert



«Мобильные компьютеры»



«Свой бизнес»



«Лучшие Цифровые Камеры»



Maxi Tuning



ONBOARD



Total Football



«Хулиган»

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6м. стоит 2400р., на 3м. – 1200р.

Подарочные журналы при заказе менее чем на 6м. не высылаются

Внимание! Второе спецпредложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC игры» + 2DVD:

- один номер всего за 155р.!!! (на 25% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 3 месяца!

за 12 месяцев 5580руб



Обратная связь

Vox populi vox Dei



Хотите попасть на наши страницы?

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Присылайте свои вопросы на номер 8-926-878-24-59

Фотограф: Мария Пухова



Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

Наклейки на холодильник? Отличная мысль! Скоро наладим выпуск значков и футболок с собственными аватарками, потом примемся за ручки, кружки и именной мобильный тариф «Говорун» с купоном на бесплатную подписку... Но, друзья, всему свое время (от нас ведь до сих пор требуют создать «свою игру!»). В общем, народ русский нас, похоже, знает и, будем надеяться, любит – в Нижнем Новгороде, рапортуют, днем с огнем журнал не сыскать. И мы всех вас тоже очень любим!

Калипсо

Да-да! А еще мы, безусловно, любим игры, есть, пить и говорить по телефону. Так что не время почивать на лаврах, когда нужно изо всех сил делать «СИ» лучше!

Зануда

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул. Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, 000 «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»

Заметки на полях, или Чудные мысли

Чудно! Яркое начало – залог успеха... или провала в конце. Это относится как к играм, так и к жизни. Многие современные видеоигры бросают начинающего игрока сразу в бой, в пекло, в действие, насыщенное событиями, чтобы игрок сразу проникся динамичной атмосферой. История такой игры часто берет тебя за шкирку и волочит к интригующему финалу. От прекрасно срежиссированных начальных сцен ждешь продолжения такого же качества, но... часто у разработчиков заканчиваются либо деньги, либо фантазия. Рука игры – история – постепенно ослабевает и отпускает игрока на волю. Так было со многими яркими проектами: FarCry, Farenheit, Bioshock и др. В чем причина того, что сценаристов таких игр хватает только на интригующее начало? Перечисленные мною проекты – прекрасные игры с банальным концом (все концовки шаблонны, даже альтернативные). Что это? Проблемы с собственным талантом или проблемы с продюсерами? Почему им до статуса искусства не хватило чуть-чуть? Отчего же другим-то хватило – MGS, Ico, Shadow of the Colossus? Чудно!

Чудно! Интернет помогает тем, кто в этом нуждается... или не нуждается. Ради интереса можно посмотреть игровую прессу. Какие оценки выставляют зарубежные журналисты играм, которые оценила «СИ»?

Mount & Blade – 7,5
Red Alert 3 – 8,0
The Force Unleashed – 7,2
Soul Calibur IV – 8,5

Что это? Зарубежные журналисты зажгались классными играми? Почему разница в целый балл? Может, «СИ» взяла на себя функцию развивать наш рынок электронных развлечений? Известно ведь, что оценки в специализированных журналах влияют на уровень продаж. Тогда получается, что «СИ» призывает геймеров больше тратиться на игры и создает благодатную почву для иностранных инвесторов.

На такую мысль меня натолкнул тот факт, что PES 2008 получил 9,0 в онлайн-обзоре под логотипом «СИ». Являясь поклонником PES, я без сомнения побежал в магазин и купил лицензионный диск. Поплевался и поставил игре свои личные «7,0». Затем эта история повторилась с Mount & Blade. Каково было мое удивление, когда собственное мнение совпало с мнением зарубежных игровых журналистов. Я не сомневался в профессионализме «СИ», но... Чудно!

Чудно! Чудно слушать геймеров, когда они говорят об играх. До сих пор в России в этом качестве доминируют мальчики, парни, мужики. До сих пор среди игр доминируют кровавые боевики. Разговоры о том «как кто-то шлепнул», какая «там кровь и расчлененка» – испугали бы даже меня, если бы я не знал, о чем вообще речь. Мое отношение к играм как к альтернативному искусству на фоне подобных тем выглядит... правильно, чудно.

Чудно. Все знают, что пиратство плохо. Вы знаете, и мы знаем. Все знают, где продается пиратская продукция. Все знают,

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

Правда ли, что LittleBigPlanet можно пройти до конца только совместно с друзьями?

Не совсем. Всю игру вполне можно пройти в одиночку до самого конца. Но вот выполнить каждый пазл и получить все – все наклейки и детали для конструктора и в самом деле возможно только с напарниками.

Расскажите, а о Gears of War 3 что-нибудь известно?

Конкретного – ничего. Третья часть, безусловно, разрабатывается и через год-два (в зависимости от амбиций Epic Games) обязательно выйдет. Но пока для какой-то информации из стана разработчиков еще слишком рано.

Есть ли Audiosurf (именно сама игра) на каком-нибудь диске «Страны Игр»?

Конечно же, нет. Ведь это игра, продающаяся за деньги через онлайн-службу Steam. Вы же не пытаетесь намекнуть, будто «Страна Игр» занимается распространением краденых пиратских версий?

кроме органов, которые должны бороться с этим явлением. Они (органы) либо реально (тупые) не знают, либо делают вид (наглые взяточники). Однако раз мы с вами такие умные, что ж мы не помогаем органам? Увидел пиратство – набрал соответствующий номер (хотя бы «02»). Не звоним. Почему? Бесполезно? Может быть. Может быть, что не хочется быть стукачом. Очень по-русски. Достоевщина. Чудно.

Чудно. В Нижнем Новгороде нигде не продаётся тот самый «самый бесстабильный юбилейный номер «СИ». Его либо умело скрывают продавцы, либо скупают как горячие пирожки покупатели. Я сам безуспешно гоняюсь за этим номером. Не зная причины, я знаю факт: в течение месяца в Нижнем Новгороде я не могу его купить. Это или ваш («СИ») успех, или ваш («СИ») провал. Я не знаю. Чудно.

Чудно. Графика нового поколения стремится быть максимально реалистичной и это ей отчасти удается. Я заметил, что стал внимательно рассматривать в реальной жизни блики на воде, свет в отражении лампочки и прочее, чтобы потом сравнить полученные зрительные впечатления с визуальной составляющей игры. Так я стал любоваться реальными восходами и закатами. Игры учат меня замечать и любить реальную жизнь – это похоже на сумасшествие. Чудно?

Ваш чудной конюх Семен

**Артем Шорохов ** Вот к хорошему письму, как правило, и добавить нечего – оно само за себя все рассказало. Разве что... Семен, вы же понимаете: наши оценки – это наши оценки. На-ши. А уж о чем свидетельствуют факты – придумывать вам. По мне, так о том, что мы просто-напросто чуть сильнее любим игры, чем среднее арифметическое «зарубежных журналистов». Вот так!

Апельсиновый нож в спину

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»!

Для начала – несколько магических и банальных фраз, которые встречаются в каждом первом письме: 1. Пишу я вам

в первый раз. 2. Читаю «СИ»... (лихорадочно подсчитываю в уме)... 2000-го года. Ого, это почти 10 лет!! Хе, сама удивилась. 3. Журнал у вас отличный, продолжайте в том же духе!

Та-а-ак, с вводной частью покончено! ^_^

Помнится, в последнее время в почте попадались иногда письма, посвященные старой, как мир, теме пиратства... И по этому вопросу уже многое было сказано, можно даже не перечислять все эти причины, почему для многих пиратство – вовсе даже не плохое явление, а как раз наоборот. Я не хочу начинать дискуссию заново, просто упомяну, что это значило для меня.

Да, было у нас с сестрой много пиратских игр, куча даже, а не «много»... Бывало, ломали голову над корявым переводом, а было, попадались и вполне играбельные пиратки. Но для нас всегда пиратские копии означали некачественную продукцию; коряво сделанную копию, чтобы побыстро «срубить бабла».

Наверное, не совсем ясно, к чему я клоню? Нет, я вовсе не хочу поговорить о пиратстве, я хочу поговорить о лицензии, которая в последнее время выпускается.

С чего же это началось?.. Для меня все началось с Team Fortress 2. А вернее, даже раньше, с Orange Box.

Итак, «коробку с апельсинами» я попросила у своего парня (сам подсадил меня на «Халф», вот пусть и мучается теперь!) подарить мне на день рождения. К тому времени HL2 и «Первый эпизод» были давно пройдены, хотелось посмотреть на долгожданный второй, на Portal, который во весь голос хвалили сразу несколько игровых изданий, ну и на TF2 одним глазком – не любитель я командных шутеров, но в этот раз меня переклинило, наверное, взыграла та часть мозга, что отвечает за мою творческую деятельность, мне хватило прочесть обзорную статью в «СИ» и все! Жутко захотелось попробовать. «9 классов персонажей, а какой дизайн! Я хочу это нарисовать... стоп! Сначала я хочу в это поиграть!» – думала я и ждала ДР.

И вот оранжевая коробочка попала мне в руки! Первое нехорошее предчувствие посетило меня уже на первом установочном экране, ибо установить-то предлагалось Steam и ВСЕ! Установочных файлов для самих игр (коих должно быть вроде как пять) на диске не наблюдалось. Поставив таки Steam, скачав к нему обновление и со скриптов зарегистрировавшись, я пришла в тупик. Как устанавливать игры, было абсолютно неизвестно. Методом тыка нужная опция наконец была найдена, я выбирала TF2 и тут мне сообщили, что примерное время установки... 4 дня и 10 часов!!!

Я не буду приводить все, что я подумала о тех, кто издавал у нас Orange Box, но я была, мягко говоря, в отчаянии.

Заканчивая эту печальную историю, скажу, что впоследствии благодаря пиратам я смогла опробовать и пройти Portal и Ep.2, но TF2 так и осталась мечтой, ибо сервера Steam для пиратки недоступны, а второго компа у нас нет (а если бы и был – вдвоем тут многое было бы не наиграно, нужно хотя бы человека четыре...). Иногда Медик снится мне по ночам... =))

Мне печально видеть, что все чаще выпускаются неиграбельные лицензии. Файлы на Orange Box были в формате, прочитать который мог только Steam, причем для этого необходимо выкачивать специальную программу (а ведь можно было просто, по старинке, сделать setup'ы – пираты ведь все равно ее взломали!). Лицензия Bioshock недоступна тем, у кого нет Интернета, а ведь синглплеерная игра! Clear Sky выпустили настолько сырьим, что к нему понадобилось пять патчей, чтобы он хотя бы начал работать без вылетов, а до глюков разработчикам, похоже, и дела нет.

Вторым ударом в спину стала лицензия Mass Effect. Она у нас вообще не идет! И это при том, что мы раз пять сохраняли отчеты об ошибке и высыпали их в сервисный центр. Еще ни одна игра не заставляла нас сделать для запуска столько, сколько МЕ. Мы дважды (!) форматировали хард! Не помогло. Добыли Висту и попробовали запустить игру под ней. Впustу! Диск лежит уже несколько месяцев – малящий и бесполезный... T_T

Аниматрикс возвращается!

Аниматрикс, один из крупнейших в России молодежных конвентов, посвященных аниме-культуре и всему, что с ней связано, не собирается уходить на покой.

Седьмой по счету фестиваль пройдет в Москве с 31 января по 1 февраля 2009 года. Вас ждут выступления косплееров и караокеров, мастер-классы, семинары по современной культуре стран Дальнего Востока и многое другое. Местом действия на этот раз выбран Центральный Академический Театр Российской Армии.



А можно подключить контроллер от Xbox 360 к ПК?

Можно, если у вас Windows XP. Проводной контроллер достаточно просто подключить к USB-порту, а для беспроводного придется купить специальный «приемник сигнала». Все свежие ПК-игры должны геймпад поддерживать автоматически.

Я хочу заказать на amazon.com комиксы по Gears. Скажите, как скоро их доставят и не будут ли они потрепаны?

Не бойтесь, американский Amazon к делу подходит ответственно: упакует книжки по высшему разряду и пришлет их в течение недели. Только вот влетит доставка в копеечку...

Привет, «СИ»! Какую игру за 2008 год вы бы назвали самой-самой лучшей? И почему?

Понятно почему – потому что она самая-самая лучшая, конечно! Но вот какую же? Нам еще только предстоит это решить, и когда решим – сразу же вам расскажем... уже в следующем номере! Не пропустите.

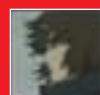
Без комментариев Игру бы да по книжке бы!

**out2Lancer:**

По мотивам какой книги вы бы хотели, что бы сделали игру?

**Скользящий:**

По «Преступлению и наказанию» Достоевского. Представляю, в главной роли Рода Раскольникова, из оружия только топор. Такой шутер депрессивно-психологический, когда постоянно тебя допрашивают и тебе приходится предумывать всякие отмазки, а если чё, то так сразу рубить с плеча. Естественно, герой постепенно сходит бы с ума, но в конце концов его бы отправили в Сибирь. Хэпи Энд блин!

**Mr.Schmidt:**

По «Острову сокровищ» приключенческий экшн, чтоб «Корсаров» всяких за пояс затыкал.

3бы. А воду будет рисовать Акелла!

**Mirage:**

По «Войне и миру» – RPG-адвенчуру с геймплеем на 1000 часов... А если серьезно, то по «Перевалу» Кира Булычева.

**SPARTAN:**

По «Курочке Рябе» или «Колобку» (Пэкмен – это не то)! Представляю сёбе, какой сюжетно-ориентированный боевик замутил бы Кодзима...

**Indigo GunneR:**

По «Робинзону Крузо» и по «Трем мушкетерам». Первая – симулятор выживания с красивой графикой. Вторая – забойный экшн с сильным сюжетом.

**MOMO:**

По «12 стульев», причем обязательно игру жанра JRPG. И чтобы у Остапа был суперудар <Ход конём>.

Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

Недавно вышедший второй Sacred тоже вовсю глючит, пропадают целые куски текстур, местами даже целые локации. Хотелось бы мне знать, с чем это все связано. Еще несколько лет назад лицензия была гарантией качества. А сейчас – такое ощущение, что издателям плевать на игроков. Неудивительно, что пресловутый билль о правах игроков появился только недавно – раньше я бы и не подумала, что он такой хоть кому-нибудь понадобится. Бывали тяжелые времена, но по моему личному, никому не интересному, девчачему мнению, пиратство по сравнению с халтурой разработчиков и издателей, – цветочки.

Не удивляет, если получишь нож в спину от того, от кого этого ожидаешь. Совсем другое дело, когда тебя предают те, кому ты доверяешь. Очень неприятно.

Лидия,
г.Новороссийск

PS. Привет моему любимому и уважаемому автору «СИ», Игорю Сонину. Для него – маленький подарок. Впрочем, он о нем уже знает.)))

PPS. У авторов журнала поменялись стандартные аватары! Новые – такие стильные!.. Ахв,



я хочу их себе... Может, сделаете наклейки с ними? Я прилеплю Врена на холодильник, а Наталья будет прекрасно смотреться на лампе... =)))

**Игорь Сонин **

Здравствуйте, Лидия! Большое спасибо за подарок, он пришел ко мне аккуратно к Новому году. Я повешу его в специальном художественном уголке своей квартиры, рядом с автографом Хидео Кодзимы, рисунком Мани и Киры из выпуска рубрики «Банзай!» про девчачий журнал «Юла», а также с кусочком кинопленки одного из полнометражных фильмов по One Piece, который мне подарили в музее Toei Gallery. В общем, он попал в хорошие руки и приличную компанию. Еще раз спасибо!

Ответ по существу начну с истории. Я пользуюсь замечательной программой – хранителем паролей KeePass. У нее есть две версии, дублирующие друг друга – 1.xx и 2.xx. Вторая мало чем отличается от первой, разве что написана на .NET Framework и по умолчанию не работает во всех OS, кроме Windows Vista. Авторов программы замучили вопросом: зачем они это делают? Почему новая версия так недружелюбна к современным пользователям? Лаконичный ответ опубликован в FAQ: «Мы не рассчитывали, что KeePass 2 будут использовать сегодня. .NET Framework – часть эволюции от Win32 к COM, от COM к .NET. Через несколько лет практически все приложения будут написаны с использованием .NET, и тогда KeePass 2 будет по-настоящему популярна».

Tак и Steam от Valve – технология завтрашнего дня, который стал сегодняшним только в Северной Америке, Западной Европе и Японии. Это продукция будущего, и, действительно, попытки использовать ее сегодня и у нас связаны с массой трудностей. Сколько я пишу в «СИ», столько же мне приходят письма

о гадком Steam с его обновлениями. Но это нормально. «Это не баг, это фича». Интернет-активация и сетевые сервисы – реальность завтрашнего дня, сопротивляться им бесполезно. Лучше к ним готовиться: научиться ими пользоваться, разобраться в технологиях подключения к Сети, научиться настраивать современные модемы, найти надежного провайдера и узнать о доступных тарифах. Знания, в том числе знания о будущем, – самое важное, что мы можем приобрести сегодня. Если обладаешь ими, большинство проблем решаются сами собой.

А вот ошибки и баги, замучившие Sacred, «Чистое небо» и даже Left 4 Dead, – это, увы, реальность дня сегодняшнего, и ничего нового о них не скажешь. Это, действительно, свинство и неуважение. Предлагаю брать ротозеев-разработчиков на заметку и потом лишний раз думать, прежде чем покупать их игры.

**Илья Ченцов **

Ох, Игорь, к сожалению, «завтрашний день» на территории России стремительно становится послезавтрашним по мере отдаления от Москвы. Грубо говоря, у людей выбор такой: или надежный провайдер, или лицензионные игры. Мой папа, например, до сих пор на модеме сидит, а живет поближе Новороссийска. Советов тут может быть два – внимательно читать, что написано на коробочке (все эти «требуется подключение к Интернету» мелким шрифтом) и вовремя, кхм, закатывать губу. А если Интернет все-таки «есть, но медленный», то на том же Steam стоит обратить внимание на «малоформатные игры», немного мегабайт едящие и, соответственно, быстро скачивающиеся. Я вот на днях купил себе Aquaria – рекомендую, а еще есть, например, World of Goo. Они еще и к компьютеру нетребовательны, а радости – как от больших.





MySpace - твой личный адрес

Создавай, живи, общайся!

- Неограниченный бесплатный фото- и видеохостинг
- Блоги, сообщества, форумы, мессенджер, почта
- Личные страницы звезд музыки и кино, моды и спорта, бизнеса и политики
- Новейшие хиты лучших музыкальных команд
- Самые популярные телеканалы и лучшее видео

**220 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК НЕ ОШИБАЮТСЯ:
ЗДЕСЬ ИНТЕРЕСНЕЕ!**

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Mortal Kombat vs. DC Universe

Саб-Зиро против Бэтмена. Скорпион против Супермена. Флэш против Кано. Если бы не пониженный возрастной рейтинг – было бы совсем замечательно.



Kakurenbo: игра в прятки

Российский трейлер ОВА под названием «Kakurenbo: игра в прятки» от компании «Анимедиа». Ролик озвучен на русском языке, так что вы сами можете оценить качество дубляжа.



Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Банджо и Казуи из собирателей-прыгунов превратились в собирателей-механиков. Зато дизайн остался все таким же ярким и безумным.



Люди Икс. Росомаха

Отличный трейлер, в котором показаны экшн-сцены нелегкого прошлого одного из Людей Икс – когтистого мутанта Росомахи.



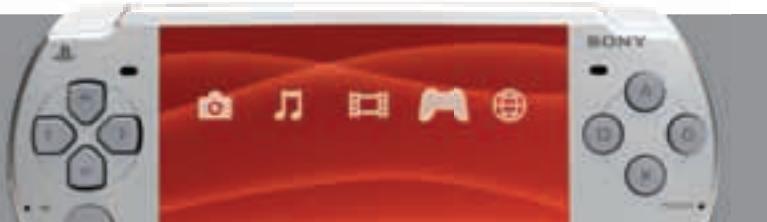
PSP Zone

Прошивка: 3.95

Демоверсия: Sengoku Efuda Yuugi Hototogisu Ran

Видеоролики: Dissidia: Final Fantasy, Mytrian Wars

А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

Давненько у нас не было демоверсий ролевых игр. И вот наконец подоспела демка RPG под названием *Drakensang: The Dark Eye*. Три персонажа и одна локация с целой россыпью квестов – неплохо для ознакомительной версии. В разделе дополнений вы найдете увесистое обновление для модификации *Forgotten Hope 2*, включающее три карты, новую воюющую сторону и пять видов техники. Для любителей фантастических баталий в *Unreal Tournament* мы выложили второй том третьего бонус-пака – ищите в разделе «Патчи». Ну а тем, кто немножко подустал от игр, настоятельно рекомендуем ознакомиться с новыми трейлерами фильмов «Хранители» и «Люди Икс. Росомаха».

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с РС-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном РС-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. РС-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на РС, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи** – «заплатки», устраниющие ошибки уже вышедших игр.
- Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего РС.
- Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Вideo», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Вideo», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- WinISO 5.3.0.125
- ACDSee Pro 2.5.358
- Inquiry Standard Edition 1.8 SR2
- Offline Explorer Enterprise 5.3
- Skype Recorder 2.31
- SPAMfighter Pro 6.4.38
- X-NetStat Professional 5.54
- FileBack PC 4.1 – 12.12.2008
- SiSoftware Sandra Lite 2009 (1.15.72)
- Super Copy 2.0
- Unreal Commander 0.95 beta 4 (build 704)
- Blaze Media Pro 8.0.2
- Dexster Audio Editor 3.2
- Kantar Media Player 0.4.3
- Media Player Classic HomeCinema 1.2.908.0
- Mitec Media Manager 1.0
- ProcessCleaner 1.3
- System Cleaner 5.70
- TuneUp Utilities 2009 8.0.2000

Видеофакты

PSP-Zone:

- Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes (Wii)
- Arma II (PC, Xbox 360)
- RacePro (Xbox 360)
- Mortal Kombat vs. DC Universe (PS3, Xbox 360)
- Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (Xbox 360)
- Disaster: Day of Crisis (Wii)
- Черная метка (PC)
- Прошивка: 3.95
- Sengoku Efuda Yuugi Hototogisu Ran (демоверсия)
- Mytrian Wars (трейлер)
- Dissidia: Final Fantasy (трейлер)

Трейлеры:

- Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)
- Final Fantasy Versus XIII (PS3)
- Final Fantasy Agito XIII (PSP)
- Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned (Xbox 360)
- Mafia II (PC, PS3, Xbox 360)
- Madworld (Wii)
- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Банзай!:

Special:

- Kakurenbo: игра в прятки (трейлер)
- Kaleido Star – Clear Skies (клип)
- Persona: Trinity Soul (опенинг)
- Сюжэй Кита – Breakin' Through (клип)
- Witchblade – Stiletto Blades (клип)
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.5
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.3.4
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.6
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.13
- QIP Build 8080
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

PC-диск:

Демоверсии:

- Drakensang: The Dark Eye

Территория HD:

- Mortal Kombat vs. DC Universe
- Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Дополнения:

- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- F.E.A.R.
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.06 RU
- Command & Conquer 3: Ярость Кейна v1.02 RU
- Анабиоз: Сон разума v1.0.1.0 RU
- Grand Theft Auto IV патч #1 Интернациональный
- Sacred 2: Падший ангел v2.31.0 – v2.34.0 RU
- Tomb Raider: Underworld v1.1 EU,US,RU
- I Love You, Man
- Knowing
- Вверх (Up)
- Хранители (Watchmen)
- Люди Икс. Росомаха (X-Men Origins: Wolverine)
- Avianet 3
- Приключение Дружка
- Тонки Понки. Морские приключения
- Daycare Nightmare: Mini-Monsters
- Farm Mania
- Hospital Hustle
- Poker Superstars III

Игры на РС-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на РС-диске этого номера «Страны Игр».

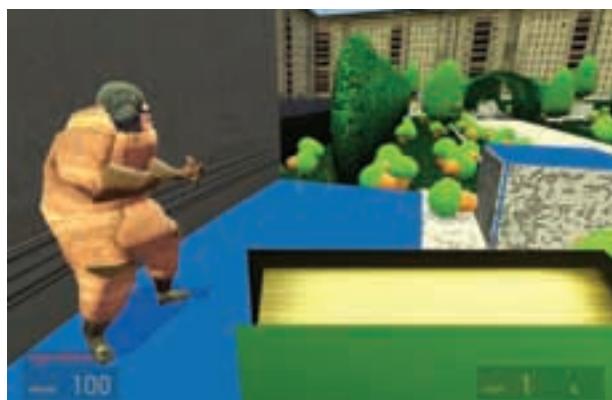
Drakensang: The Dark Eye

Демоверсия фэнтезийной RPG, созданной по мотивам серии немецких настольных игр Das Schwarze Auge. Доступно всего три персонажа: гном-наемник, эльфийка-рейнджер и человек-маг. У каждого из них свой инвентарь, оружие, умения и способности. Испытать героев на деле можно в первой локации. Практически каждый встречный готов предложить тот или иной квест, поэтому разобраться в эпическом сюжете игры и изучить возможности развития любого из доступных персонажей будет не так уж и трудно.



Half-Life 2

В очередной раз поклонники Half-Life 2 доказывают, что они способны удивлять нас своим нестандартным подходом к игровому процессу. Mod Suicide Survival 1.0, который мы представляем в этот раз, является типичным образцом того, что называется «левой резьбой». Сетевые баталии здесь идут между странного вида толстяками, кидающими книжками и капустой брокколи. Основной задачей толстяков является уничтожение настырных овощей-камикадзе, которые норовят подобраться вплотную и подорвать себя вместе с противником.



Battlefield 2

Второе обновление модификации Forgotten Hope 2 состоялось спустя год после выхода первой версии. Надо сказать, что на сей раз апдейт оказался куда более увесистым, чем Forgotten Hope 2.1. Оно и неудивительно: помимо трех карт, Forgotten Hope 2.15 может похвастаться огромной итальянской армией. Кроме нее обновление добавляет 5 видов техники, в том числе немецкий танк PzKpfw VI Ausf. E Tiger и итальянскую разведывательную машину Camionetta AS 42 Sahariana.



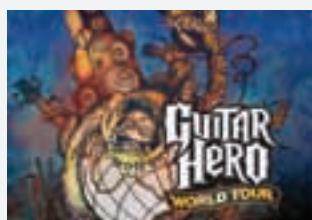
rFactor

Grand Prix 2 Series, или же GP2 Series, с 2005 года стала полноценной заменой почившей Formula 3000. По своей сути данная серия является последней ступенькой для тех, кто стремится в Формулу-1. Машины здесь не такие мощные, как в королевских гонках, тем не менее, это по-настоящему серьезные аппараты, которые далеко не для каждого окажутся послушными. Для игры в модификацию GP2 2008 Series 1.00 мы настоятельно рекомендуем подготовить аналоговые руль и педали. Без них играть будет сложно.

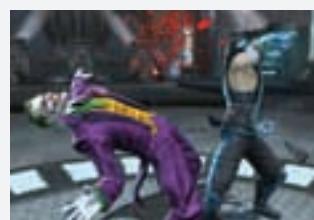


Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



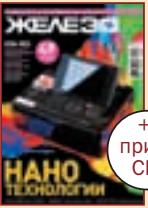
Рубрика «Банзай!»



ПОДПИШИСЬ

НА WWW.GLC.RU ИЛИ WWW.TOTALMAG.RU

GAMING		ФОТО				КИНО	
PC игры	Страна игр	Digital Photo	Фотомастерская	Лучшие Цифровые Камеры	Total DVD		
							
6 мес.	1300,00 руб.	6 мес.	2400,00 руб.	6 мес.	653,40 руб.	6 мес.	670,00 руб.
12 мес.	2300,00 руб.	12 мес.	4400,00 руб.	12 мес.	1188,00 руб.	12 мес.	1230,00 руб.
		6 мес.	950,40 руб.	12 мес.	1716,00 руб.	6 мес.	1200,00 руб.
		12 мес.	1716,00 руб.	12 мес.	1188,00 руб.	12 мес.	2200,00 руб.

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ			LIFE STYLE		РУКОДЕЛИЕ		
Хакер	Мобильные компьютеры	Железо	Хулиган	Smoke	Вышиваю Крестиком		
							
6 мес.	1200,00 руб.	6 мес.	990,00 руб.	6 мес.	510,00 руб.	6 мес.	432,30 руб.
12 мес.	2100,00 руб.	12 мес.	1790,00 руб.	12 мес.	930,00 руб.	12 мес.	792,00 руб.
6 мес.	1200,00 руб.	6 мес.	1200,00 руб.	3 мес.	570,00 руб.		
12 мес.	2100,00 руб.	12 мес.	2100,00 руб.	6 мес.	1080,00 руб.		

СПОРТ				TEXNO LIFE			
Total Football	Onboard	Skipass	Mountain Bike	T3	DVD Expert		
							
6 мес.	670,00 руб.	4 мес.	466,00 руб.	6 мес.	534,00 руб.	6 мес.	1080,00 руб.
12 мес.	1220,00 руб.	8 мес.	848,00 руб.	8 мес.	990,00 руб.	12 мес.	1960,00 руб.
6 мес.	670,00 руб.	4 мес.	466,00 руб.	6 мес.	653,40 руб.	12 мес.	1188,00 руб.
12 мес.	1220,00 руб.	8 мес.	848,00 руб.	12 мес.	1080,00 руб.	12 мес.	1960,00 руб.

АВТО					БИЗНЕС		
Maxi Tuning	Car Music	Тюнинг Эксперт	Тюнинг Автомобилей	Форсаж	Свой Бизнес		
							
6 мес.	750,00 руб.	6 мес.	653,40 руб.	6 мес.	594,00 руб.	6 мес.	415,80 руб.
12 мес.	1360,00 руб.	12 мес.	1188,00 руб.	12 мес.	1056,00 руб.	12 мес.	778,80 руб.
6 мес.	750,00 руб.	6 мес.	653,40 руб.	12 мес.	1188,00 руб.	6 мес.	890,00 руб.
12 мес.	1360,00 руб.	12 мес.	1188,00 руб.	12 мес.	1056,00 руб.	12 мес.	1630,00 руб.

КОМПЛЕКТЫ					
Хакер + Железо		Total + DVD Expert		Страна Игры + PC игры	
6 мес.	1300 руб.	6 мес.	2400 руб.	6 мес.	2400 руб.
12 мес.	2300 руб.	12 мес.	4400 руб.	12 мес.	4400 руб.

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 11 февраля

НА ГОРИЗОНТЕ

Elemental: War of Magic (PC)

Устав от звездного неба, Stardock спустилась на землю и готовит подарок фанатам фэнтези-стратегий. Бойтесь, конкуренты, – война магическая грядет!



РЕЦЕНЗИЯ

Rise of the Argonauts (PC, PS3, Xbox 360)

«Три богатыря» на греческий лад. Ахиллес быстроногий отдаляет любого, как бог черепаху.



РЕЦЕНЗИЯ

MySims (PC)

Обладатели квадратных голов выбираются в онлайн. Построй свой город-сад, посади дерево, пригласи друзей и шокируй их своим ретро- porno-пиксельартом.



ДЕМОТЕСТ

Dissidia: Final Fantasy (PSP)

Полная японская версия кросс-файтинга о жизни японских бисёненов уже в руках сотрудников «СИ». Расскажем, покажем, напишем – не пропустите!



РЕЦЕНЗИЯ

Persona 4 (PS2)

Главный герой новой RPG от Atlus не только должен быть храбрым, умным, терпеливым, чутким и общительным, но и время от времени лазить в телевизор.



СПЕЦ

DS против PSP, раунд третий

В конце 2004 года «двуихранник» Nintendo и карманный приставка Sony прибыли в магазины. Как обстоят дела у консолей спустя четыре года?



РЕЦЕНЗИЯ

Midnight Club: Los Angeles (Xbox 360, PS3)

«Как бы выглядела настоящая гонка на движке Grand Theft Auto IV?» – уже не праздный вопрос.



ХИТ?!

Halo 3: Recon (Xbox 360)

Новый герой в знакомой вселенной. Новые главы в известном сюжете. Новая игра под старым названием. Новая причина вернуться в полюбившийся мир.



СПЕЦ

Лучшие игры 2008 года

Редакция «Страны Игров» подводит итоги ушедшего года и чествует игры-победительницы.



В следующем номере

СТРАНА ИГР: THE BEST

29 октября 2008 года вышел уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополнили их новейшей информацией, а также добавили новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер про-дается параллельно с обычными выпусками «СИ» и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.

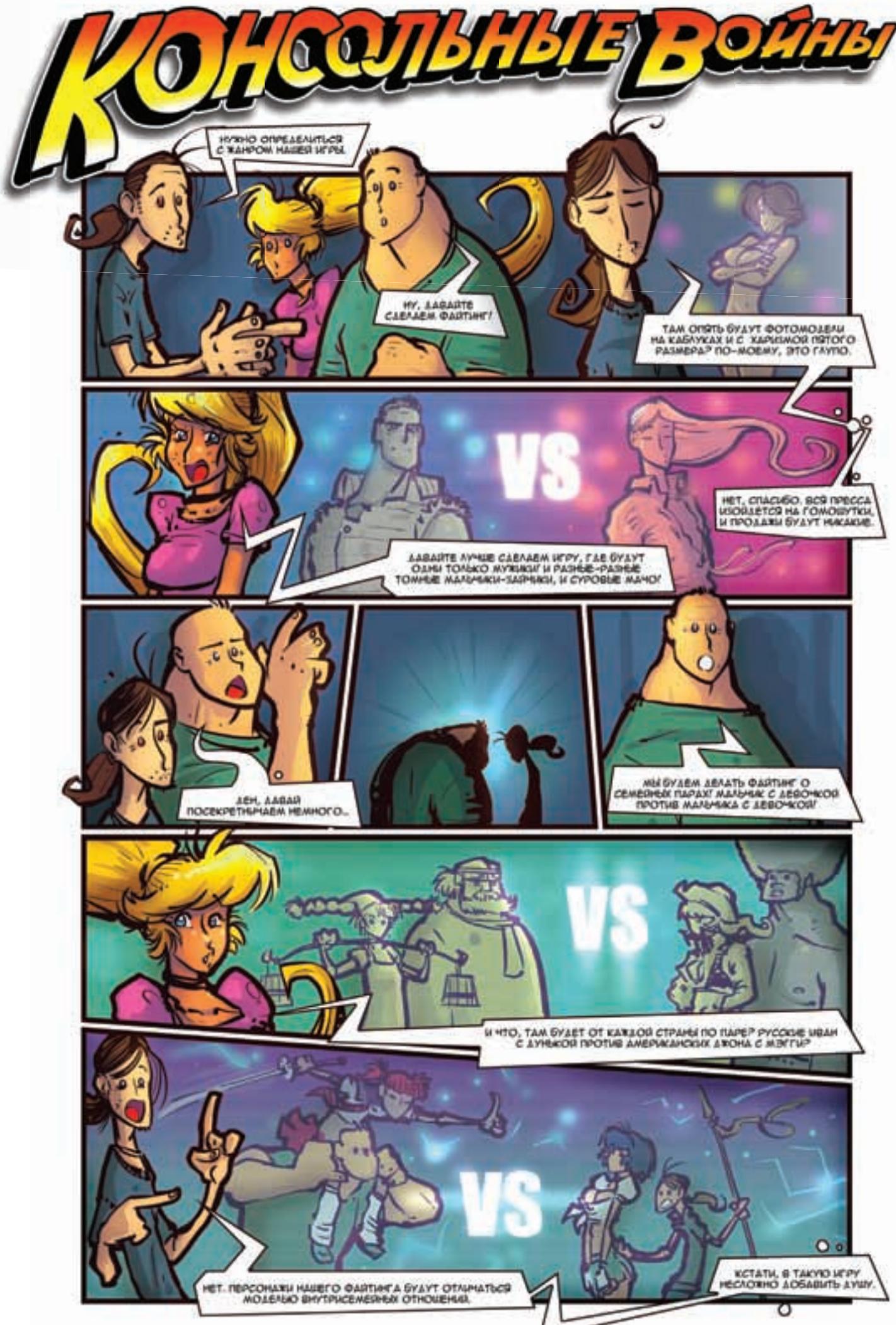
Создатели самого глубокого стратегического сериала уже предоставляли нам возможность творить историю Римской империи и Средневековья. Теперь же их интересует другое время. Время побед Петра I, борьбы американцев за независимость и, конечно, завоеваний Наполеона. Эпоха великих открытий и грандиозных морских сражений. Пора, когда в сражениях сходились не просто страны, но империи.

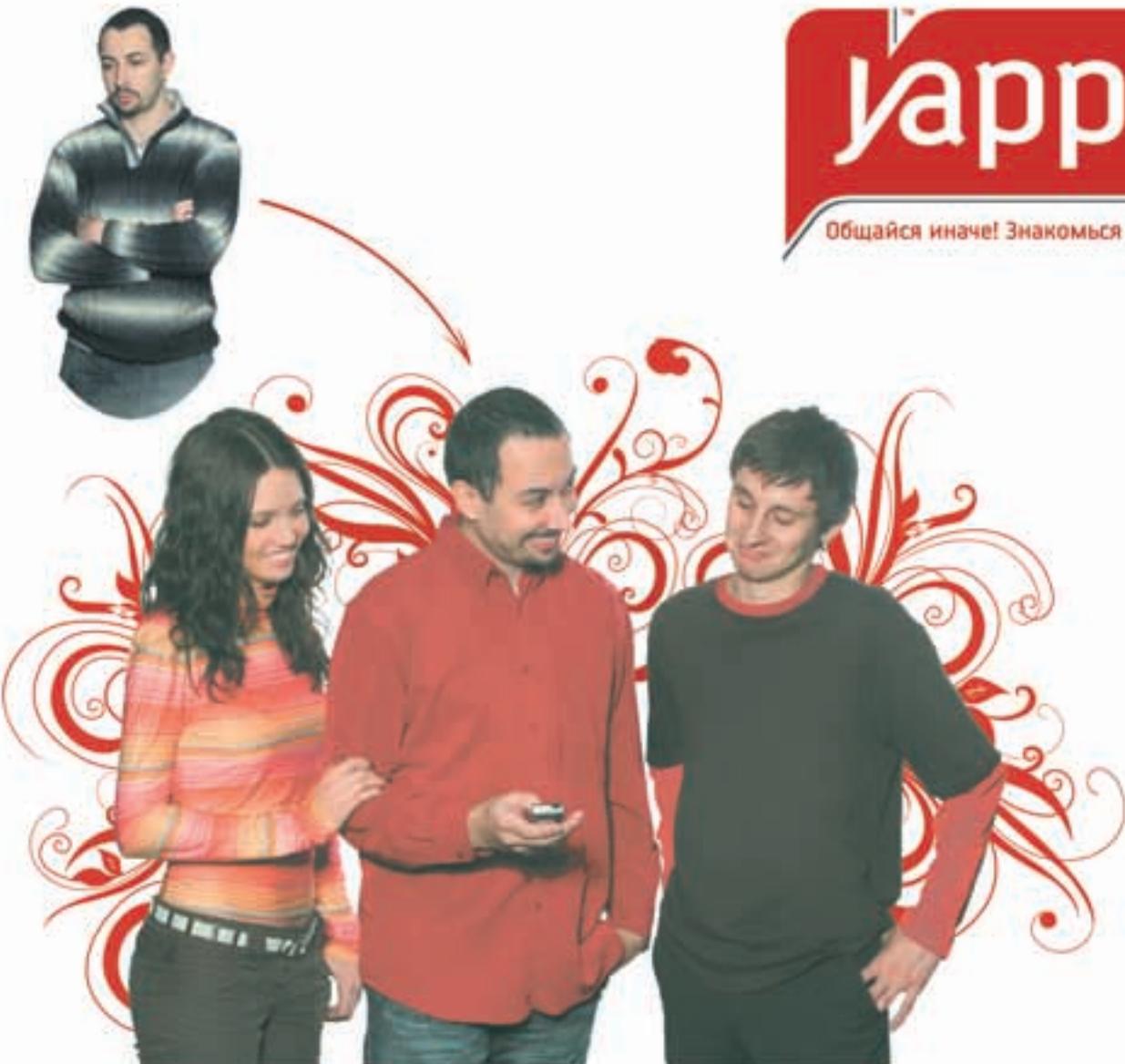
АНОНС

СТРАНА ИГР

Empire: Total War







Общайся иначе! Знакомься быстрее!



Мобильная аська
Будь на связи



Фотокамера
Сделай фото!



Фотогалереи
Размести фото!



Форум
Выскажись!



Блоги
Веди дневник



Почта
Читай и отправляй!



Yapp! Goods
Книги, музыка, видео



Анекдоты
Рекомендуй!



Платежи
Платежи за мобильники и пр.



Скидки и бонусы
Подарки, распродажи, акции



Прогноз погоды
Более 4000 городов



Игры
Померись с друзьями!



ТВ-программа
Узнай, что смотреть!



Знакомства
На любой вкус и цвет

Мульти-портал Yapp!™ имеет мобильную аську, благодаря которой вы можете отправлять короткие сообщения в 300 раз дешевле смс!

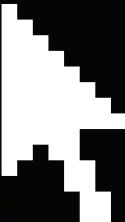
- Легкая установка.
- Общение на ходу.
- Знакомства в любом месте.
- Мобильное фото.
- Более 20 разных сервисов.

Регистрируйся:
• SMS Yapp! на номер 1313
• www.yapp.ru
• yapp.ru



КЛИКНИ НА ГАЗ!

on-line гонки на www.maxi-racing.ru



ALPINE®

представляет on-line игру

www.maxi-racing.ru

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы
от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!

Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку POCHO на свое авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

POCHO
в составе Allianz

MAXI
tuning

msn.ru
msn





SNK
vs.
CAPCOM®
CARD FIGHTERS VS. 5